MANUAL DE TEXTO (DOCENTE) UNIVERSITARIO
DIBUJO, ANÁLISIS E IDEACIÓN (I) (DAI I)

1^er^ BLOQUE PEDAGÓGICO
EL DIBUJAR GENÉRICO

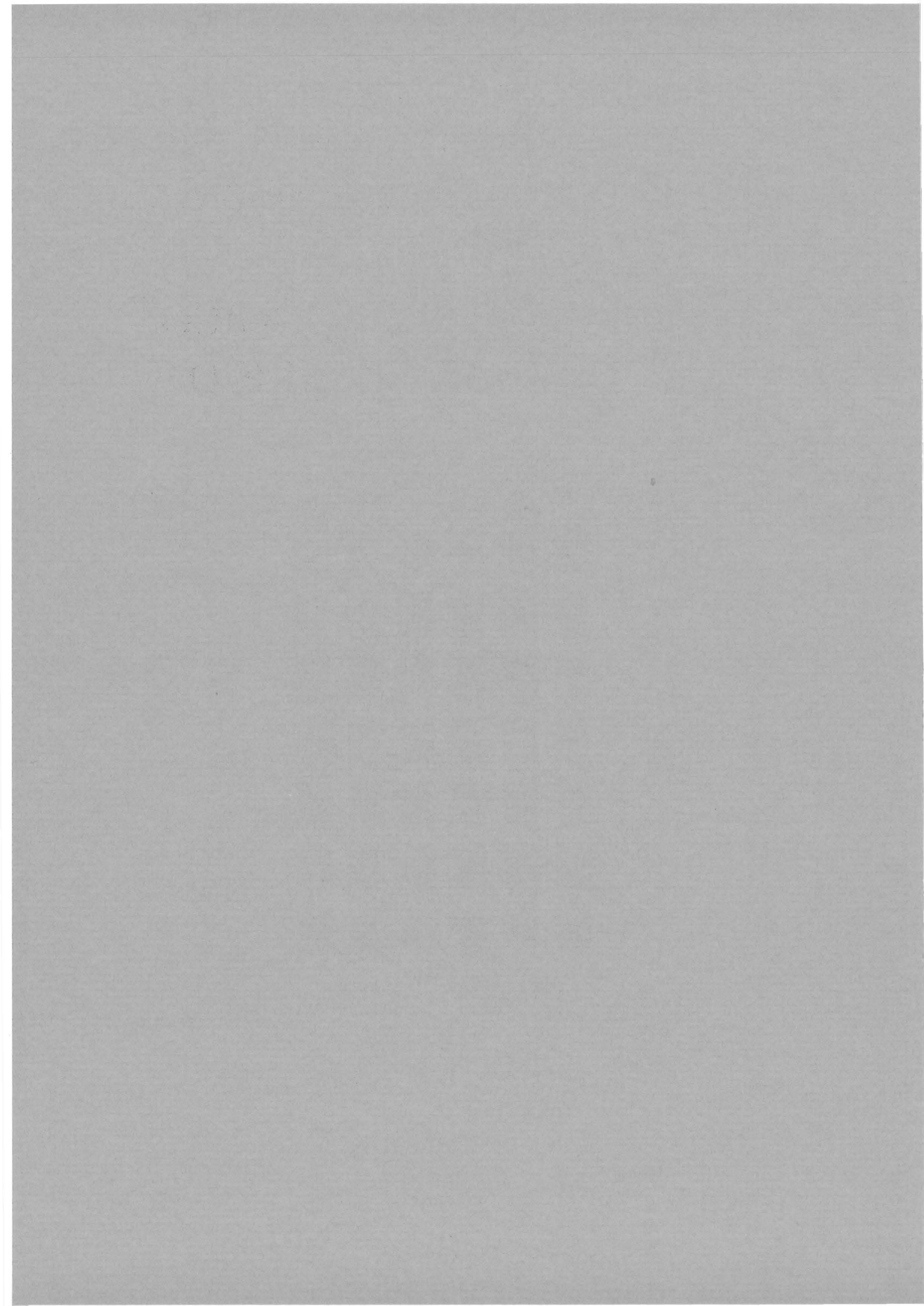
por

ANTONIO VERD HERRERO



CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA
DE LA *ESCUELA DE*
ARQUITECTURA
DE MADRID

5-73-01



MANUAL DE TEXTO (DOCENTE) UNIVERSITARIO DIBUJO, ANÁLISIS E IDEACIÓN (I) (DAI I)

1er BLOQUE PEDAGÓGICO EL DIBUJAR GENÉRICO

por

ANTONIO VERD HERRERO

CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA
DE LA *ESCUELA DE*
ARQUITECTURA
DE MADRID

5-73-01

C U A D E R N O S
D E L I N S T I T U T O
J U A N D E H E R R E R A

NUMERACIÓN

5 Área
73 Autor
01 Ordinal de cuaderno (del autor)

TEMAS

0 VARIOS
1 ESTRUCTURAS
2 CONSTRUCCIÓN
3 FÍSICA Y MATEMÁTICAS
4 TEORÍA
5 GEOMETRÍA Y DIBUJO
6 PROYECTOS
7 URBANISMO
8 RESTAURACIÓN

Este manual de texto (docente) universitario presenta el programa y contenido del 1er Bloque pedagógico. El dibujar genérico se desarrolló en un curso de la asignatura Dibujo, Análisis e Ideación I (DAI I) (Departamento de Ideación Gráfica Arquitectónica. ETSAM) impartida por el profesor Antonio Verd Herrero: Contiene 52 páginas.

Manual de texto (docente) universitario.
Dibujo, analisis e ideación (I) (DAI I) 1er bloque pedagógico.
El dibujar genérico.
2006 Antonio Verd Herrero
Instituto Juan de Herrera.
Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
Gestión y portada: Nadezhda Vasileva Nicheva
CUADERNO 232.01/ 5-73-01
ISBN-13 (obra completa): 978-84-9728-228-4
ISBN-10 (obra completa): 84-9728-228-0
ISBN-13: 978-84-9728-229-1
ISBN-13: 84-9728-229-9
Depósito Legal: M-50964-2006

DIBUJO, ANÁLISIS E IDEACIÓN 1 - DAI 1

1er BLOQUE PEDAGÓGICO. EL DIBUJAR GENÉRICO
Manual de texto |docente| universitario

ANTONIO VERD HERRERO

ÍNDICE

Al borde de la noche

Mi cuarto y esta extensión,
despiertos sobre el campo anochecido,
son una misma cosa. Y yo soy una cuerda
en tensión sobre amplias, susurrantes
resonancias

Las cosas son cajas de violín
llenas de quejosa oscuridad;
en ellas sueña el llanto de las hembras,
se agita en sueños el rencor
de las generaciones...
Debo
vibrar como la plata: sólo entonces
vivirá todo por debajo de mí
y lo que yerra en las cosas
tenderá hacia la luz
que desde mi timbre danzante,
en torno al cual ondea el cielo,
por grietas estrechas y lánguidas
a los viejos
abismos sin
fin cae...

Rainer Maria Rilke. *El libro de las imágenes.*

1. PROGRAMA DE LA ASIGNATURA DIBUJO, ANÁLISIS E IDEACIÓN 1 - DAI 1

Dibujo, análisis e ideación 1 (Cod. 130)

Curso:
Primero

Caracter:
Obligatoria

Desarrollo:
Semestral

Docencia:
1S / 2S

Departamento:
Ideación gráfica arquitectónica.

Tipo:
Taller

Carga docente total:
10 cr

130. Dibujo, análisis e ideación 1

Detalles

Área de conocimiento:
300 Expresión Gráfica Arquitectónica. 100 Composición Arquitectónica.

Definición:
Introducción a la práctica del dibujo y al análisis de la forma arquitectónica.

Objetivo:
Aprender a servirse del dibujo como medio para operar con las apreciaciones visuales y experimentar con las imágenes en la arquitectura. Conocimiento y manejo de los recursos más importantes relativos a la visualidad y la organización de las configuraciones gráficas.

Contenido:
Dibujo arquitectónico. Análisis de formas arquitectónicas. Dibujo y percepción. La representación natural. La expresión gráfica Las técnicas gráficas. El encuadre, la ocupación y el gesto. La perspectiva visual: proporción y composición. El claroscuro y el color. Análisis gráficos y atención selectiva. Dibujo asistido por computador.

Método docente:
Trabajos prácticos en el aula o en ambientes arquitectónicos, urbanos y edificatorios. Comentarios específicos y críticas generales tanto de la época y la temática del curso, como de la inquietud de los estudiantes. Ejercicios, pretexto de los trabajos, en relación a modelos y a los aspectos didácticos del programa. Taller conjunto con 110. Geometría descriptiva, con la que puede compartir temas y ejercicios.

Conocimientos previos recomendables:
-

Evaluación:
Continua.

DIBUJO, ANÁLISIS E IDEACIÓN 1
Prof. Responsable: Javier Seguí de la Riva

Definición:
Introducción a la práctica del dibujar como medio para operar con las experiencias movimentales situacionales y configurativas de la arquitectura.

Conocimiento y manejo de los recursos más importantes relativos a la consignación de la ambientalidad y la escala de los artefactos arquitectónicos.

Conocimiento y manejo de las características gráficas capaces de soportar contenidos objetivos y proyectivos arquitectónicos.

Contenido :
Dibujo arquitectónico.
Análisis de Formas arquitectónicas.
Dibujo y apreciación. La expresión espontánea.
Las técnicas gráficas: bordes, asombros, gestos.
Los significados gráficos: encuadre, configuración, referencias.
La perspectiva fotográfica
El dibujo arquitectónico.
Levantamientos.
La proporción y la escala.
El dibujo en el proyecto arquitectónico: Introducción

2. PLANTEAMIENTO Y REFERENCIAS PEDAGÓGICAS PARA LA MATERIA: DIBUJO, ANÁLISIS E IDEACIÓN 1 (DAI 1). PLAN 1996.

Contenidos:

2.1. ENCUADRE DE LAS ASIGNATURAS

Este planteamiento se hace en consecuencia a la experiencia vivida en la puesta en marcha del Plan 96, y va a suponer la adopción pedagógica de una serie de principios decantados como reajustes deseables, después de haber intentado empaquetar una docencia largamente experimentada que se muestra ahora como desajustada respecto a la nueva situación en marcha.

El ajuste que se acomete se basa en los siguientes puntos.

a) Parece difícil dedicar el tiempo necesario a la enseñanza del dibujo genérico de representación ya que dibujar ha dejado de ser un adiestramiento propedeutico para pasar a constituirse en destreza vinculada, desde el comienzo, con la actividad de comprender y proyectar arquitectura.

b) La representación totalmente convencionalizada es el objetivo pedagógico genérico de la geometría descriptiva y el producto automático del uso de la máquina fotográfica. La representación gráfica libre es una destreza académica, quizá elitista, que sólo se puede ofrecer en la pedagogía optativa a todos los que sientan interés por su práctica específica.

c) Parece más importante dibujar, encontrando el placer activo de su práctica y la capacidad polisémica verbalizable de sus producciones, que los dibujos, entendidos como realizaciones ajustables a patrones (perceptivos o plásticos) específicos.

d) El aprendizaje dirigido a dibujos convencionalizados no garantiza, en el tiempo disponible, una vinculación entre el dibujar y el comprender y proyectar arquitectura. Alguien sostenía en el congreso de San Sebastián que proyectar arquitectura no es propiamente hacer dibujos arquitectónicos, sino estar involucrado en la naturaleza envolvente, de marco construido que permite la acción y modifica el medio de múltiples posibles maneras, inimaginables de antemano, en que consiste la arquitectura.
Esta notificación parece indicar la posibilidad de un dibujar específico (junto con un configurar modelístico, también especial) vinculado estrictamente con significacio-nes arquitectónicas genéricas.

e) El aprendizaje dirigido a una actividad comprensiva y productiva concisa, además, sólo parece ser posible como tarea colectiva, socializada verbalmente, ejemplarizada y apoyada constantemente, reenfocando el trabajo y reforzando instantáneamente los hallazgos.

Esta situación lleva a entender la pedagogía del dibujar proyectivo arquitectónico como un acompañamiento del docente a los discentes sin trabas ni obstáculos de autoridad, como un pacto ético de trabajo común que debe de conducir a la superación de la materia con su solo cumplimiento.

*

Con estos puntos subrayados, los nuevos objetivos de las materias que encabezan esta propuesta se distancian algo de los objetivos enunciados en los programas oficiales aprobados, con las siguientes especificaciones:

DAI 1

Definición:

Introducción a la práctica del dibujar como medio para operar con las experiencias movimentales situacionales y configurativas de la arquitectura. Conocimiento y manejo de los recursos más importantes relativos a la consignación de la ambientalidad y la escala de los artefactos arquitectónicos. Conocimiento y manejo de las características gráficas capaces de soportar contenidos objetivos y proyectivos arquitectónicos.

Contenido:

Dibujo arquitectónico. Análisis de Formas arquitectónicas. Dibujo y apreciación.

La expresión espontánea.

Las técnicas gráficas: bordes, asombros, gestos.

Los significados gráficos: encuadre, configuración, referencias.

La perspectiva fotográfica

El dibujo arquitectónico. Levantamientos. La proporción y la escala.

El dibujo en el proyecto arquitectónico: Introducción

Dibujo asistido por ordenador.

2.2. ORGANIZACIÓN PEDAGÓGICA

El planteamiento que se acomete viene precedido de la propuesta esquemática elaborada en junio de 1998, aprobada en el Consejo de Departamento de fecha 13 de julio de 1998. El documento aprobado contiene las siguientes indicaciones:

A. Dinámica docente

En orden a optimizar el aprendizaje a la vista de las características de nuevo plan y a la disposición académica de los alumnos, se han de potenciar las siguientes situaciones.

1º Trabajo en grupos.

El trabajo en grupos debe perseguir la puesta en común comunicativa (lingüística) de los alumnos, que debe de facilitar la atención a las operaciones gráficas y la toma de postura crítica frente al aprendizaje.

El trabajo en grupos se fomentará sin prescindir del trabajo personalizado

2º Refuerzos
La dinámica docente debe de ir acompañada de la apreciación inmediata por parte de los profesores de las tareas desarrolladas y los aciertos (parciales o totales) de los alumnos.

3º Los ejemplos
El aprendizaje de destrezas se funda, en parte, en la observación del trabajo desarrollado por personas diestras, por lo que no estará de más programar intervenciones abiertas de profesionales.

4º Relaciones entre el dibujo de concepción y la plástica
Aunque la atención pedagógica básica se enraíce en el discurso proyectivo arquitectónico parece esencial que la producción (los ejercicios gráficos) se vinculen al campo de la plástica, que es el ámbito donde se pueden abrir los significados de las configuraciones gráficas.

B. Bloques Pedagógicos Básicos
Hemos denominado "bloques pedagógicos básicos" a una serie de ámbitos experienciales por los que deben de transitar los alumnos para alcanzar los objetivos formativos deseados sin insistir en el logro de resultados convencionalizados. Y se obtienen sin más que considerar los ámbitos ejercitativos aislados empíricamente en bloques asociados con las referencias teóricas transcritas en el apartado 3 de este documento.

*

1º El dibujar genérico
Las lecciones básicas del dibujar. El gozo de dibujar. La poética del dibujar.
Ejercicios posibles
-El dibujar genérico. Moverse, corregir
-El dibujar asombroso. Dibujo sin luz
-Los juegos de luces-sombras.
-La fotografía como dibujo instantáneo
-Aproximación a la representación.
-Encuadres, puntos de vista.

2º El espacio envolvente. La consignación del espacio construido
Ejercicios posibles.
-Levantar plantas y secciones de un espacio determinado a partir de medidas corporales y artificios básicos geométricos.
-El cuerpo humano como patrón de medidas estáticas y dinámicas. Procedimientos geométricos.
-Configurar el aspecto de un ámbito envolvente a partir de fotografías y dibujos.
-Modelos plásticos de un ámbito, componentes geométricos.

3º El espacio en uso
El tratamiento del espacio arquitectónico como amplitud en la que se albergan movimientos y reposos.

a) El movimiento. La planta
Ejercicios posibles.

-Análisis gráficos y propuestas gráficas para realizar ciertas acciones en un espacio a determinar en planta (vinculaciones plásticas).
-Análisis gráficos y propuestas de iluminación y envolturas para ciertas acciones determinadas en planta (vinculaciones plásticas).

b) La quietud. El espacio interior. La sección.
Ejercicios posibles.
-Exploración abstracta del espacio interior (vinculaciones plásticas)
-Exploración fotográfica del espacio interior.
-Espacio interior para una actividad determinada.

4º El lugar. La presencia de la arquitectura en el paisaje.
Ejercicios posibles.
-Representar el entorno buscando su carácter. (vinculaciones plásticas)
-Tantear y proponer presencias que acompañen o se contrapongan con el entorno de referencia. (vinculaciones plásticas).

5º Introducción al proyectar
El dibujar que recoge significados arquitectónicos. El proyectar como juego de tanteos de situaciones dinámicas y estáticas construibles.
Ejercicios posibles.
-Escenografía para una obra de teatro.
-Transformación del espacio envolvente para algún uso específico bien conocido
-Estudio de accesos y acondicionamientos del espacio envolvente de referencias.

Javier Seguí de la Riva
DIBUJAR, PROYECTAR. (III)
Septiembre de 1999

3. LOS BLOQUES PEDAGÓGICOS COMO ÁMBITOS DIDÁCTICOS
Programas de ejercicios

1. Introducción

La pretensión de este documento es estructurar la nueva pedagogía a poner en marcha, organizándola por temas y ejercitaciones vinculados a las propuestas y convicciones expresas en el documento titulado "Convicciones y referencias de partida".
No se intenta hacer un programa cerrado, sino un esquema que permita confeccionar distintos programas ejercitativos y sirva de pauta para comparar las experiencias pedagógicas que se han de poner en marcha por la iniciativa de los distintos grupos.
El objetivo de este documento es, por tanto, servir de marco, de indicación, y de referencia para una nueva pedagogía.

2. Los bloques pedagógicos y sus ejercicios

1er BLOQUE PEDAGÓGICO. El dibujar genérico.

Marco y objetivos

Este bloque es la introducción a la actividad de fondo, base y fundamento del oficio de arquitecto: el dibujar. Y va a presentar el dibujar como actividad espontánea que, en razón a su vinculación cultural y a las distintas modalidades y convenciones, matiza sus resultados adaptándolos a la visualidad, a la experimentalidad métrica y técnica, y a la autoestimulación imaginaria genérica o especializada para la arquitectura.

Dibujar es dejar huellas de los movimientos que se realizan frente a un soporte específico. Y se llama dibujo al resultado concluido de esta actividad.
Dibujar es una actividad movimental espontánea que inventa configuraciones comprensivas del mundo y funda las convenciones representativas visuales. Esto obliga a entender el dibujar como un tantear abierto y ciego que sólo se puede desarrollar por sucesivas aproximaciones, estimuladas por lo que el propio dibujar presenta en cada momento reflexivo (perceptivo) como tanteo configurado.

No se puede dibujar sin corregir. Dibujar es un constante rectificar-superponer después de cualquier tanteo. Leonardo indica: "usarás reglas para corregir tus figuras... Si quieres iniciar tu obra desde un principio de acuerdo a las reglas de la composición, jamás alcanzarás tu propósito y sembrarás la confusión en tu trabajo" (Leonardo. "Tratado de la pintura").

Es la percepción del dibujo del dibujar y no la percepción de la realidad referente, la que debe de conducir las rectificaciones y los tanteos sucesivos en que consiste el dibujar que intenta, que proyecta.

*

Hay un dibujar primario, autoafirmativo y casi tactil que intenta la pura configuración automemorable. Es el dibujar intrafigural en el que el soporte no cuenta en razón a que la atención se pone en la aparición de un icono reconocible, mejor o peor convencionalizado. Este dibujar tiene que ver con los bordes y funda el dibujar operativo

(técnico) cuando se incluyen en él pautas métricas comprobables.
Hay otro dibujar que se apoya en la consideración del soporte como límite y componente del propio dibujo. Éste es el dibujar verdaderamente formativo porque fuerza la atención al conjunto por encima de las figuras que engloba.
Las situaciones límites del dibujar son el dibujar bordes (Geometría Descriptiva) y el dibujar atmosférico. La combinación de estas modalidades es el fundamento de la representación en perspectiva visual convertida en referencia convencionalizada universal (la perspectiva óptica).
El lenguaje gráfico genérico se funda en la superposición en el soporte de los distintos momentos activos-reactivos por los que se pasa al dibujar. Cada estadio del soporte entero (el dibujo siempre estará completo, pero nunca terminado) es un componente lingüístico que desencadena la reacción de completarlo más y modificarlo superponiendo otro estadio. Así, al final, un dibujo es una superposición en el soporte de los distintos momentos activo- críticos por los que se ha pasado.
El lenguaje gráfico supone el espesor de los tanteos superpuestos al dibujar. El resultado final es la apariencia que queda de la ocultación sucesiva de los distintos estadios generativos.
El significado de un dibujo es su sintaxis, la articulación que la propia ejecución ha llegado a consignar.
En esta visión, las líneas, gestos, manchas y disposiciones de cada estadio no son los elementos alfabéticos del lenguaje, sino los dispositores que, en cada momento, definen tentativamente la frase o argumento que se persigue, con o sin propósito formal, al dibujar.

Al dibujar, los ojos no ven. Sólo se ve cuando se para de hacer. Entonces ver es probar la capacidad evocadora de la frase realizada y movilizar el siguiente momento activo (prosecutivo).

Los dibujos son productos visuales, obras para ser usadas con la vista. Esto es, con los significados que, proyectados sobre las obras, la vista es capaz de canalizar.

Los dibujos son universos organizados por los elementos aparentes, residuales de las operaciones de superposición efectuadas. Su naturaleza poética se funda en la distribución (composición) resultante de los elementos aparentes según las técnicas y las gestualizaciones empleadas.

Los significados primarios de los dibujos se vinculan a las disposiciones (composiciones) entendidas en clave procesativa, a la disposición como acomodo tanteado, como argumento advenido.

Hay un primer nivel de entendimiento de los dibujos vinculado a la extrañeza, asombro y provocación enigmática que el dibujo exhibe, al estímulo que el dibujo encarna para hacer otros dibujos, para proseguir un camino aventurado por contraste a través de la mirada.

El dibujo conmueve o estimula en un ámbito social determinado, al margen de la convencionalidad de sus configuraciones, como la poesía conduce a ensoñaciones diversas al margen de la corrección gramatical de sus enunciados.

Ver un dibujo es dejarlo ser, respetar sus vacilaciones, tensiones y sorpresas, al tiempo que se le acompaña de sentimientos y argumentos verbales. La dimensión poética del dibujar estriba en su ejercitación abierta espontánea y respetuosa, hasta que se configura algún marco que pueda entenderse como una referencia.

Las lecciones o advertencias del dibujar expresivo pasan por:
- La experiencia sorprendente de las ordenaciones al dibujar sin propósito.
-La experiencia consignadora genérica que proporciona la completitud de cada estadio del dibujar.
-La experiencia asombrosa que se produce al borrar, al rebajar los trazos hasta difuminarlos en la pura dinamicidad de sus sugerencias (ensueños dinámicos).
-La experiencia gozosa que produce entregarse a jugar con un dibujo al dibujar (por ejemplo girándolo o dibujando encima del dibujo de otro).
-La apreciación curiosa de las semejanzas e indicaciones que todo dibujo propone sobre algún aspecto de la realidad ya consignado (en su totalidad o en particiones acotadas).
-La confirmación de la capacidad proyectiva (polisémica) que todo dibujo tiene si se saben fabricar argumentos verbales oportunos.

*

Mirar es una experiencia incontrolable guiada por intereses cotidianizados. Consignar la mirada es una operación conceptual para la que se han establecido convenciones técnicas y mecánicas stándar.
Cuando la mirada se entiende como un invento del dibujar, guiado y enmarcado por el dibujo inespecífico, se hacen patentes las atenciones gráficas y homogeneizables las modalidades espontáneas del dibujar.

Se mira todo y continuamente, pero sólo se sabe consignar ciertas formas convencionales de congelar la mirada, restringiéndola a un encuadre parcial y a un punto de vista único. Esta forma de restricción también la enseña el dibujar genérico.

Consignar la mirada sólo es posible (con máquina fotográfica o dibujando) limitando el campo, después de elegir un punto de vista y decidir un encuadre.

El punto de vista se determina por motivos varios (interés, significación, sentimiento, etc.) y tiene que ver con alguna estructura de afinidad entre el que mira y lo que quiere ver.

El encuadre se vincula con la amplitud, naturaleza y estructura de lo que se quiere describir. Los encuadres cortos ofrecen sensaciones y estímulos plásticos puros. Los encuadres amplios ofrecen, además, sistemas estructurados de líneas y manchas (perspectiva). Los encuadres medios son estrictamente pictóricos (descripciones de objetos ubicados en fondos).

Entendiendo la fotografía como dibujo instantáneo, sólo con fotos pueden analizarse todas las peculiaridades perspectivas consignativas del dibujar.

Los modelos del aula

Para este bloque de ejercicios, que puede distribuirse y repetirse a discreción, conviene ordenar el aula de tal manera que queden claramente deslindadas las

zonas donde haya objetos (modelos) de las destinadas a trabajar. Incluso los modelos deberían de agruparse en conjuntos ordenados, aunque conviene que estos conjuntos permitan la visión de contrastes sorprendentes.

La organización docente
También es importante que los alumnos se vayan agrupando por afinidades, anunciándoles que van a formar equipos de trabajo y de presentación de resultados.

Los profesores pueden, en cada ejercicio, repartirse papeles o atender a los equipos que les corresponda. En algunos ejercicios los profesores realizarán el trabajo encomendado al tiempo que los alumnos. Se reservarán en el aula paredes para ir colocando referencias gráficas, trabajos meritorios y producciones sorprendentes, de manera que se entienda claramente esta diferenciación.
Algunos días se utilizarán para hacer ver los modos operativos propugnados, realizados por profesores o profesionales con experiencia.

Ejercicios

1º Presentación del curso e introducción a los objetivos de la materia.
2º La toma de contacto con el dibujar.
  Dibujar directo
  Dibujar sin propósito
  Dibujos a partir de sentimientos
3º Dibujos asombrados
  Dibujos con la luz apagada
  Dibujar y borrar
    1ª semana: Dibujo directo
    2ª semana: Dibujar sin propósito y hablar de los dibujos
    3ª semana: Dibujos con la luz apagada
    4ª semana: Dibujos con la luz apagada. Encuadres de luz-sombra
4º La distribución del claroscuro en el papel. Punto de vista, encuadre
    1ª semana: Encuadres cortos. Los vacíos, los contrastes
    2ª semana: Encuadres largos.
    3ª semana: Fotografía de encuadre corto y largo
5º Las convenciones de la perspectiva. Reglas del mirar-dibujar
    1ª semana: Dibujo asombrado agregando la regulación perspectiva

Bibliografía básica
Fromm, E. El miedo a la libertad. Ed. Paidos, Barcelona, 1998
Leonardo Da Vinci. Tratado de la pintura. B.Aires, 1974.
Pareyson, L. Estética. Teoría de la formativita. Milano, 1996.
Rilke, R.M. Cartas a un joven poeta. Ed. Alianza, Madrid, 1997
Seguí, Burgaleta, Planell. La interpretación de la obra de arte. Ed. Complutense, Madrid, 1996.
Seguí, J. El dibujo de lo que no se puede tocar. EGA nº 5, Pamplona, 1999.
Seguí, J. Para una poética del dibujo. EGA nº 2, Valladolid, 1994

Javier Seguí de la Riva. DIBUJAR, PROYECTAR. (III). Septiembre de 1999

4. LAS INNOVACIONES EN LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO

(...)
La última innovación se produce en consecuencia al necesario reajuste de los contenidos de todas las materias del Departamento, en razón a la elaboración del nuevo Plan de Estudios, aprobado el año 1996.
El plan nuevo reducía la docencia lectiva de las materias originarias a la mitad, obligaba a una distribución docente cuatrimestral y, además, llevaba la enseñanza del proyecto al primer curso, en paralelo al aprendizaje del dibujo. El acomodo a la nueva situación no fue fácil hasta que, en 1998, se encontró un procedimiento docente que parece resolver las dificultades encontradas. Esta es la innovación que se presenta a esta convocatoria, recogida en el documento titulado "Dibujar, Proyectar-Planteamiento y referencias pedagógicas para las materias DAI, 1y DAI 2, Dibujo del Natural y Dibujo Avanzado e Interpretación (ed. Instituto Juan de Herrera, 2000), que ha sido difundida entre los otros Departamentos del Area en el XI Congreso EGA (La Coruña, abril de 2002).

El método educativo adoptado y las innovaciones establecidas con relación a los métodos tradicionales.

El método que se ha puesto en marcha parte de las siguientes observaciones:

1.No hay tiempo para un aprendizaje "académico" de la representación natural y arquitectónica. Por ello no son válidos los procedimientos tradicionales.

2. La representación se confía a la Geometría Descriptiva y al manejo de la fotografía.

3.El énfasis de la docencia sólo puede ponerse en los modos de hacer, en los hábitos que el alumno fundamenta haciendo ejercicios radicales.

4.El dibujo se orienta, desde el comienzo, a la experiencia de la arquitectura como envolvente de la actividad humana.

5.El dibujo de concepción, básico en el proyectar, es el complemento del dibujo codificado de presentación de los proyectos. Este dibujo se alcanza con la experimentación espontánea y libre del dibujar, guiado por situaciones significadas colectivamente.

6.Además, el dibujo como lenguaje artístico, "hace que el estudiante adquiera más sensibilidad, de cara al mundo y dentro de sí mismo, de la que nunca conseguiría mediante el mero esfuerzo intelectual" (Rice, Ideario del Black Montain College, 1935).
(...)

El dibujo asombrado

El hallazgo ha consistido en la eficiencia que se alcanza, como destreza y modo de entendimiento de la arquitectura como envolvente de la vida, con la ejercitación del dibujo asombrado. Dibujo de las sombras y dibujo de las figuras de luz. Esta práctica se complementa con la introducción al arte fotográfico.

Se comienza dibujando a oscuras, en la penumbra, frente a modelos de objetos dispuestos en el aula. Así aparecen nebulosas con destellos o reflejos. Poco a poco se aprende a acariciar el papel y a encontrar la emoción que convoca la ubicación de la luz en el soporte. Luego se encienden algunos focos que provocan tenues contrastes. Se aprende entonces a mirar con los ojos entornados, sin detalles, hasta distribuir los contrastes en el papel. Esta operación de encuadre se acompaña con búsquedas de composiciones con cámaras de fotos analógicas y digitales. Después, con más focos encendidos, se aprende a precisar proporcionalmente las figuras de la luz. A partir de esta experiencia, se visitan interiores de edificios al atardecer y se dibujan las impresiones recibidas.

El dibujar frente a la realidad exterior se continúa con más focos y abriendo los ojos poco a poco, hasta que aparecen los objetos con sus sombras, correctamente proporcionados. Al tiempo, se explora la arquitectura, levantando plantas y secciones y realizando maquetas. En las plantas se dibujan los movimientos. En las secciones se dibujan las atmósferas luminosas. Las maquetas, iluminadas, se fotografían desde el interior. Se enfatiza así la arquitectura como interioridad iluminada, como interioridad que modula los movimientos y las sensaciones. En Geometría están aprendiendo a representar objetos arquitectónicos purificados, transparentes y vistos desde el exterior.
(...)

Javier Seguí de la Riva
Dibujar, proyectar (6), Escritos diversos

5. ESCRITOS DIVERSOS

Javier Seguí de la Riva. Dibujar, proyectar (VI), 2004

Las figuras de la luz (I)

(16-10-01)

Partimos de la tiniebla, ámbito donde las cosas son obstáculos invisibles dispuestos secretamente para obstaculizar los movimientos. En la tiniebla hay agitación, paroxismo, masas efervescentes o silenciosas. Temor o paz interior. Mundo englobante de ecos y presencias inciertas. Vacío aéreo, discreto, oculto. Misterio genérico, generador, total. Puede haber brillos, luminiscencias fatuas producidas por el placer de los roces o por la agitación contenida.

La luz es el milagro de la oscuridad. Algo irradia cierto afecto que atraviesa, que se expande abriéndose paso y acariciando las superficies de los obstáculos que, así, nacen a la visión. La luz enrarece la oscuridad marcando trayectorias de vacío. Hasta que, de repente, la luz se conforma en figuras negativas que descomponen la tiniebla. Troceado del misterio que evidencia la nada, la amplitud, la ausencia de obstáculos (la libertad). Son las figuras de luz que inventan y guían los afectos, que llaman a la agitación hasta canalizarla en movimientos encaminados, encapsulables en sentimientos. Las figuras de la luz hacen posible la arquitectura. La arquitecturación de los ámbitos de tiniebla. Figuras de luz abriéndose paso, llamando la atención de los intersticios entre obstáculos. Nacimiento melancólico de la visión, advenimiento de la oscuridad en entidades que prometen formas.

Luego la luz inunda todo lo que queda a su paso, transmutando la oscuridad en objetos dispersos en el vacío de su atmósfera. Los objetos, así, se configuran desde las figuras de luz de sus reflejos hasta nitidizarse y jalonar los territorios. Si la luz intensifica su insolencia se llega a una nueva forma de ceguera, el deslumbramiento, el dolor de la luz que disuelve las cosas sin concesiones y sin paz. En niveles intermedios, la luz, contra los obstáculos, inventa otra figura singular intermedia y misteriosa que es la sombra. Sombra, la oscuridad que aparece al abrigo de la luz entre los objetos opacos. Porción de tiniebla protegida por la masa de los objetos y que acaba evidenciando sus perfiles.

Podemos advertir tercamente los objetos, pero también podemos notificar con asombro sólo las figuras de luz.

La búsqueda de las figuras de luz. El negro, el borrado y el dibujar entre grises

(22-10-03)

Dibujamos en papel grande (de 1x0,70) y lo hacemos con carboncillo. Y con trapos y con gomas. Y dibujamos en un ambiente en penumbra, de muy poca luz. Así acometemos la expresión. La danza gozosa que deja huellas en el papel. Movimientos negros que completan el marco con el patetismo del trazo intenso. El tamaño del papel es importante para hacer posible la gestualidad amplia y para iniciar la disciplina ritual de colocarse fijo delante del tablero, con un pie delante, de modo que, apoyado en el pie de detrás, se domine el cuadro y, apoyado en el de delante, se llegue sin dificultad a cualquier parte de la superficie del papel. El 1x0,70 es el tamaño idóneo para dominar el cuadro (el dibujo en ejecución), en el límite de lo manejable, sin grandes sacrificios. Un marco más pequeño se puede rellenar exclusivamente con movimientos de los brazos sin que el cuerpo entero colabore y un encuadre mayor requerirá despla-

zamientos constantes para controlar la mancha del dibujo en el dibujar. Utilizamos el carbón porque es la técnica mas versátil (más plástica, más fácilmente corregible) y nos interesa mucho el dibujar que pasa por infinitos estados intermedios (tentativas y correctivas) antes de ser abreviado por cualquier forma de acabado. Queremos hacer dibujos "no acabados", dibujos abiertos. Dibujos completos (en todos los estadios) pero dibujos sin terminar (sin patetizar).
Aún en el estadio del dibujar lúdico (expresivo), sin ningún modelo representable, intentamos no dibujar bordes y contradibujar con el trapo que conduce a la extrañeza del dibujo propio en medio de la experiencia del acariciado del papel. El trapo rebaja los negros, los desactiva, y muestra el pathos de la borradura que se resuelve en grises, en sutiles tonos intermedios (sin negros ni blancos) que maximizan la apreciación de matices sutiles de asombrado.
Con esta experiencia, repetida varias veces en el ambiente en penumbra, nos ubicamos frente a modelos débilmente iluminados en contra luz. Así iniciamos la experimentación de las figuras de luz, que requiere una técnica de mirar y un procedimiento ritual de dibujar. Primero el mirar. Con los ojos tan cerrados que solo se distingan las figuras de luz enmarcadas entre sombras. Sin apreciar los bordes de los objetos, sin distinguir detalles. Tratando de ver solo la luz abriéndose paso entre las sombras. ¿Y el dibujar?. Primero la búsqueda del encuadre emocionante, su tanteo en croquis o dibujos muy rápidos hasta que la distribución de las sombras recortadas conmueve. Esta fase del acercamiento se facilita utilizando cámaras fotográficas, o espejos, o marcos para recortar el campo visual.
Después llenar del todo, en el menor tiempo posible, el papel. Sin dibujar bordes, sin encajar los objetos. Solo ubicando la luz, en un ciclo circular de pasar el trapo, perfilar la figura de luz blanqueando (borrando) lo gris y, luego, volver a repetir correctivamente la operación, hasta que la configuración grisificada al máximo y sin líneas de borde, resulte conmovedora.
Cuando esta fase se ha llegado a dominar, se procede a medir las figuras de luz que, así, se transforman en argumentos que aparecen en el papel pidiendo la activación de los tonos intermedios y los grises más intensos.
Aquí detenemos la ejercitación experimental, con la seguridad de que la estimulación imaginal de un dibujo es máxima cuando no esta acabado y que el acabado es un accidente resumidor sin interés en el proceder ritual del dibujar.

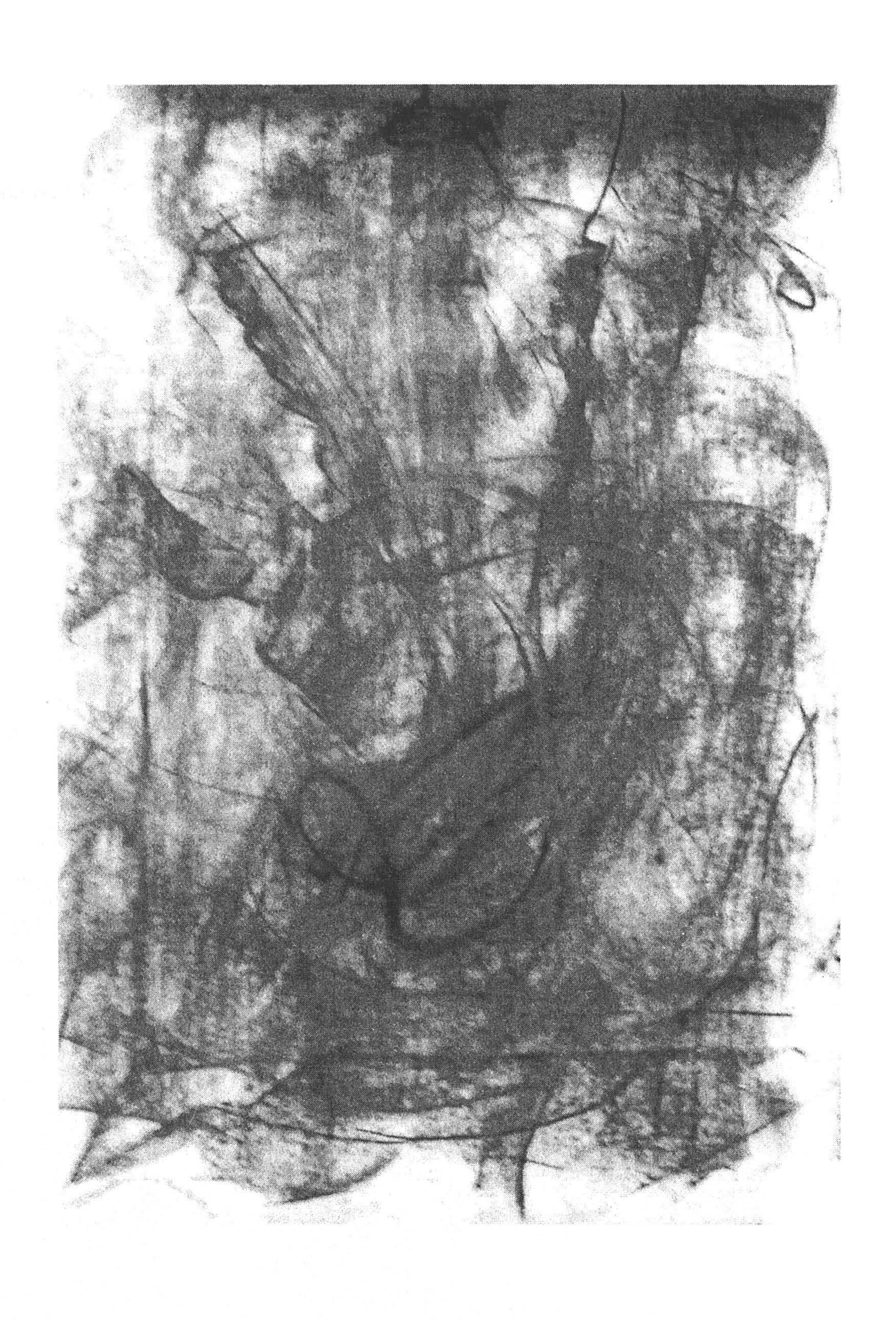
Una historia (plástica) de las aguas del mar
(11-10-02)

(...) Sabemos que Turner hacía infinidad de dibujos rápidos frente al mar, dibujos gestuales, inmediatos, esquemáticos, aleatorios, que luego contemplaba y guardaba como registros expresionistas de sus sensaciones. Sabemos que luego trabajaba sus mirar al mar, a partir de sus apuntes, inventando composiciones tentativas que fijaran sus descubrimientos. Como luego hicieran los impresionistas, en espacial Monet. Y también sabemos que luego exhibía sus procedimientos inventados como formas peculiares de hacer. En 1818 el hijo de su mecenas W. Fawker asistió a una exhibición en la que, en una finca del interior, hizo una marina inventada. Este testigo del acontecimiento lo narra así: "Empezó por derramar pintura líquida sobre el papel hasta saturarlo; se puso a rasgarlo, a arañarlo, a raspar (a redistribuir la pintura líquida) como un poseso y todo era un caos: pero poco a poco y como por arte de magia fue surgiendo el cuadro y, a la hora de almorzar, el dibujo fue mostrado en triunfo". (...)

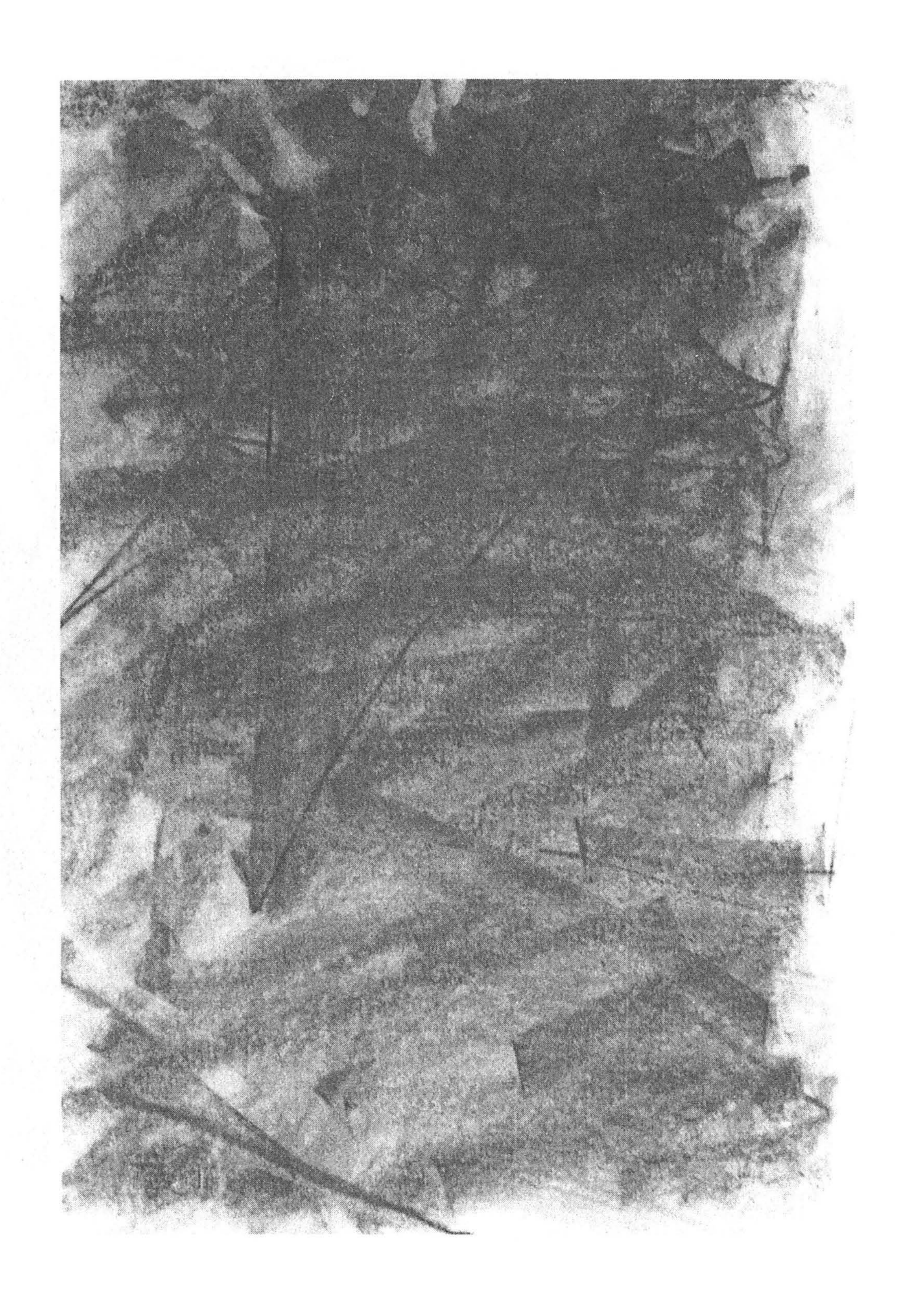
6. LECCIONES O ADVERTENCIAS DEL DIBUJAR EXPRESIVO
(Tamaño real de los dibujos 1 x 0,70 m.)

6.1. La experiencia sorprendente de las ordenaciones al dibujar sin propósito.

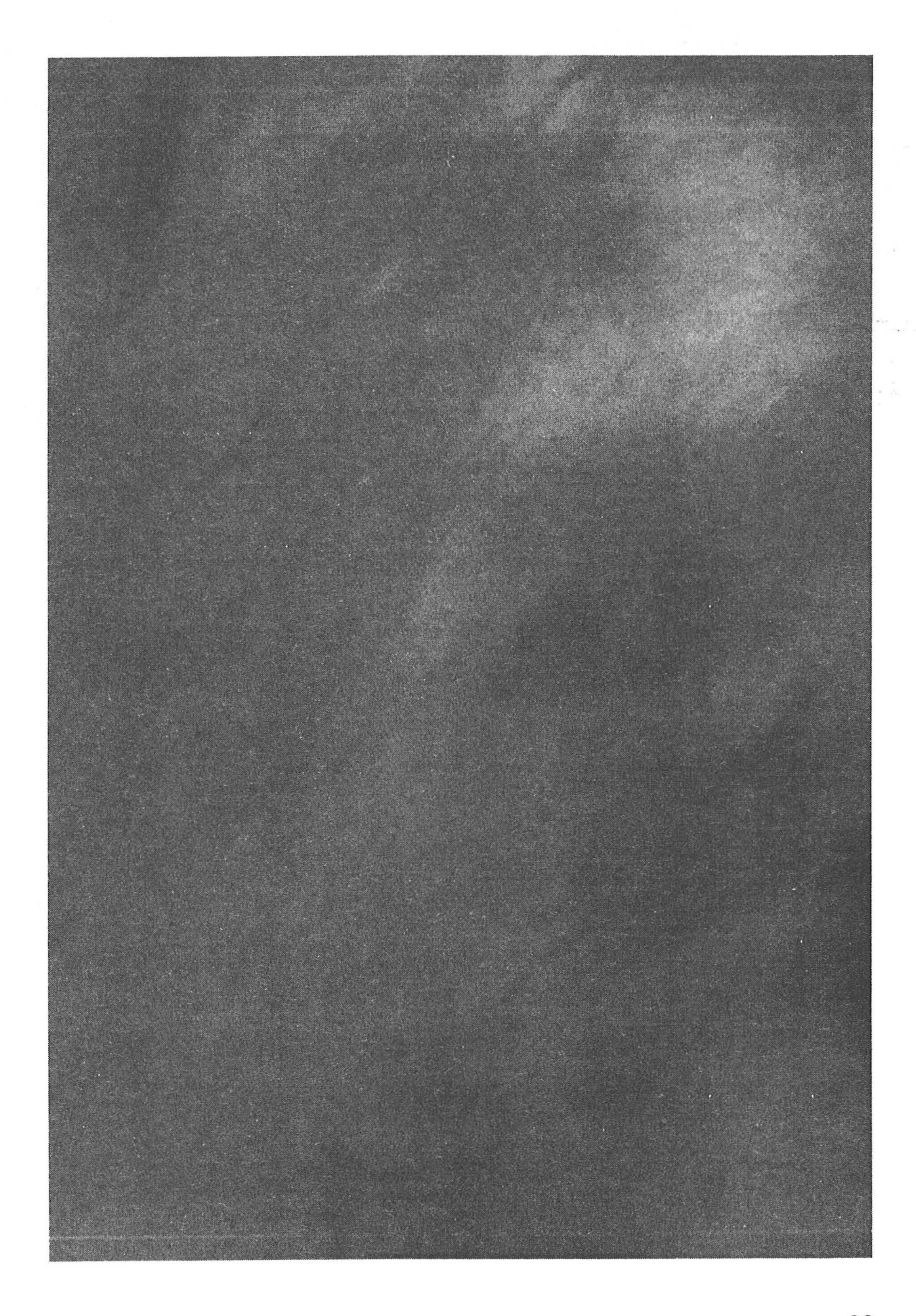


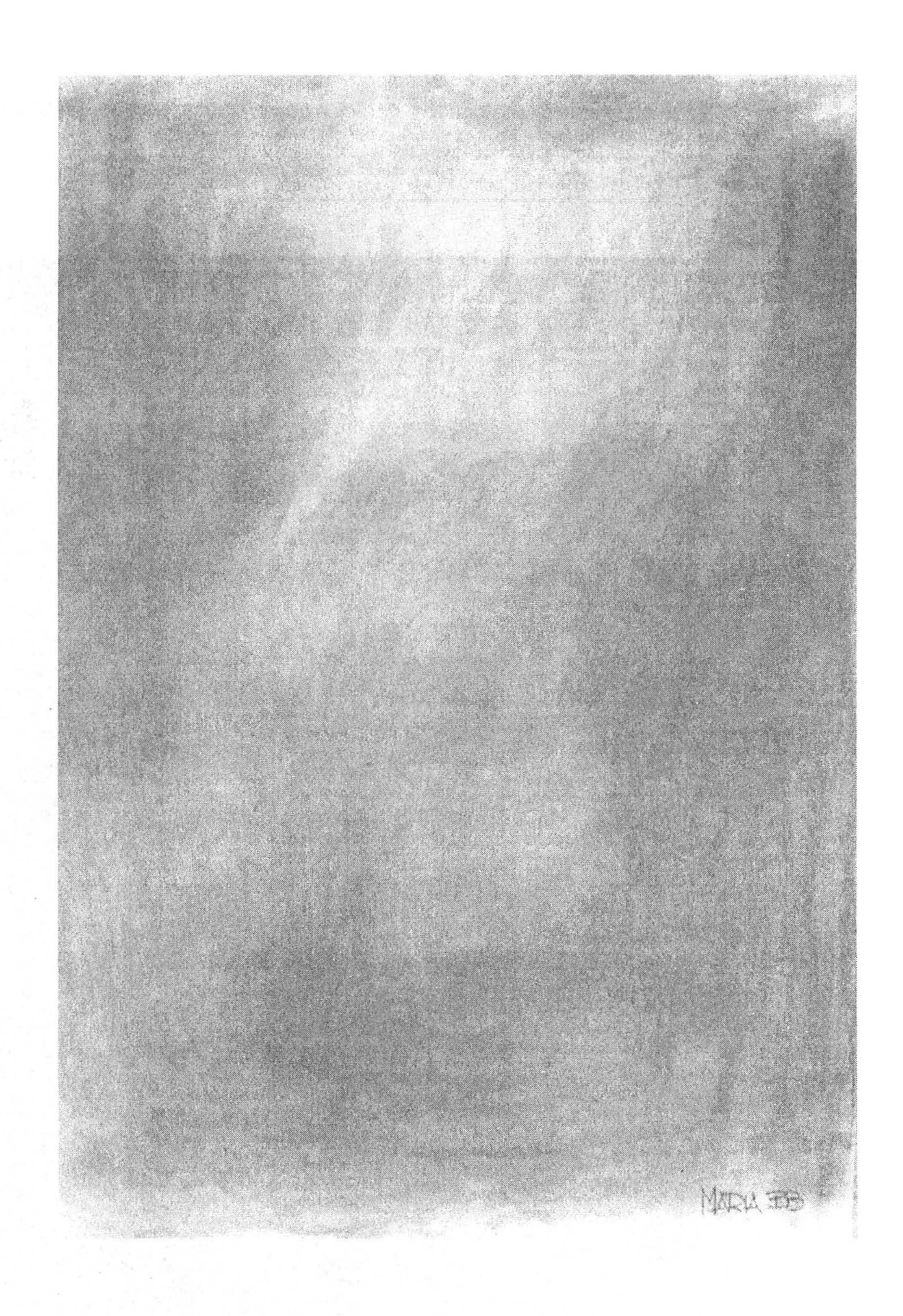


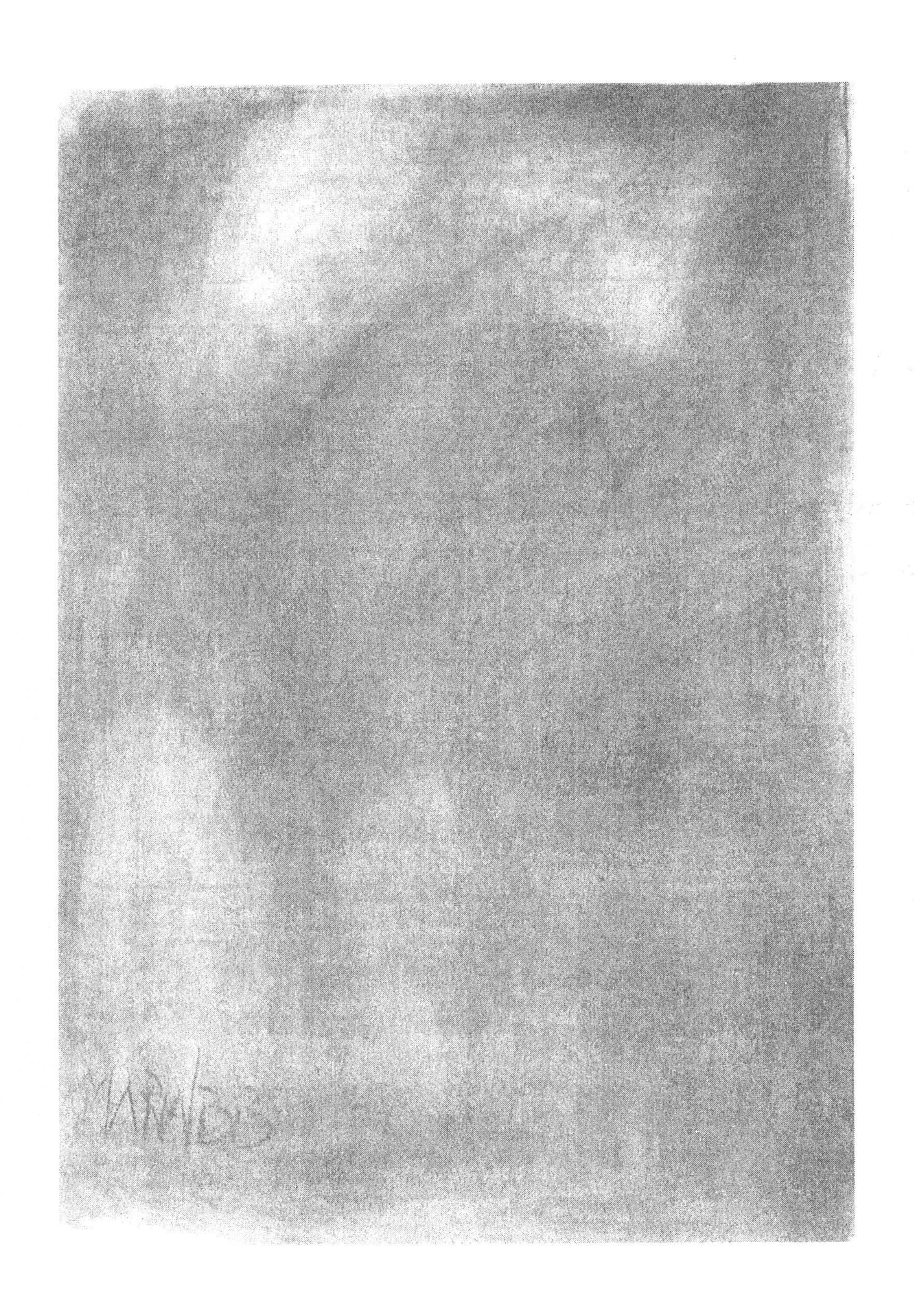




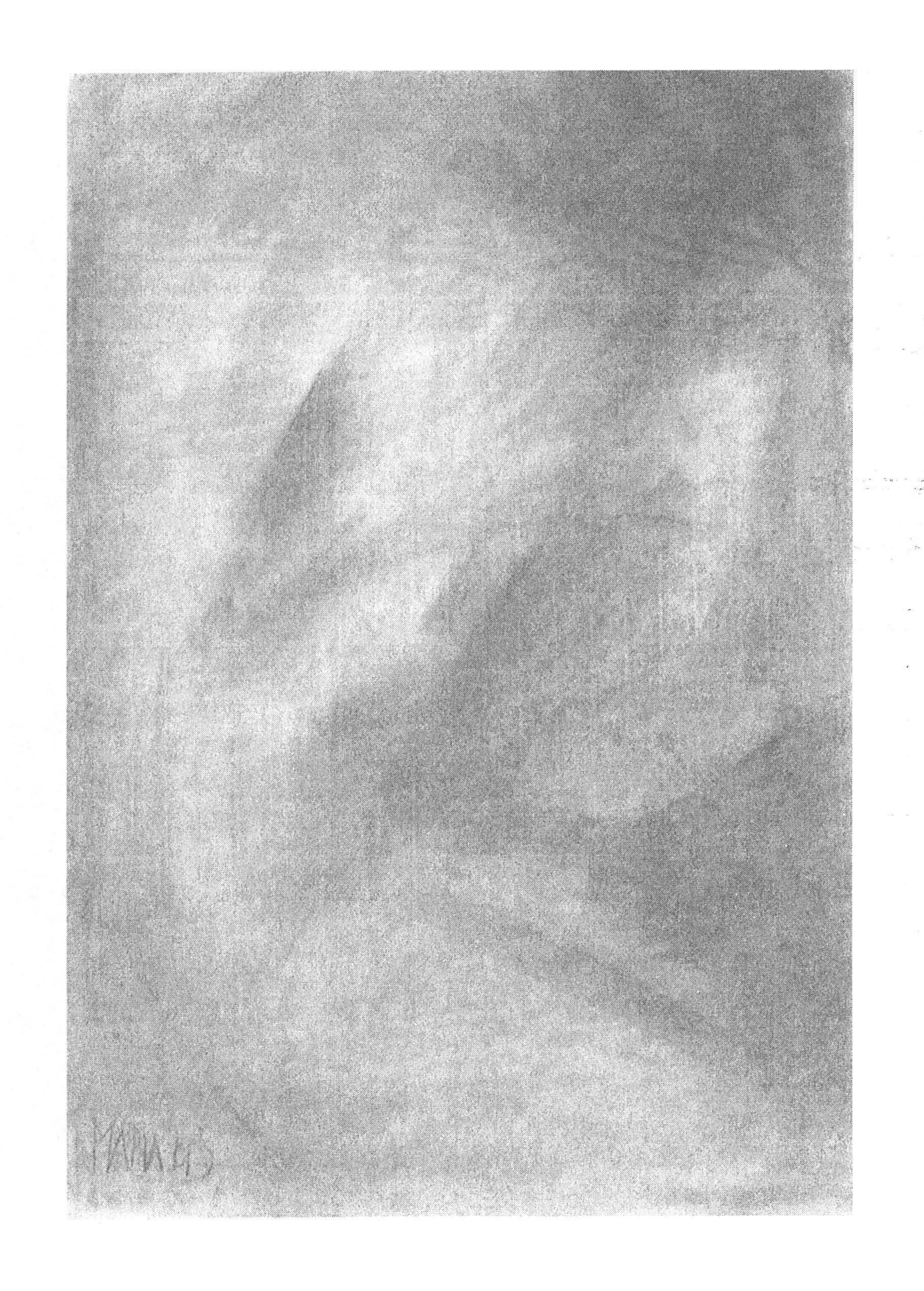
6.2. La experiencia consignadora genérica que proporciona la completitud de cada estadio del dibujar.

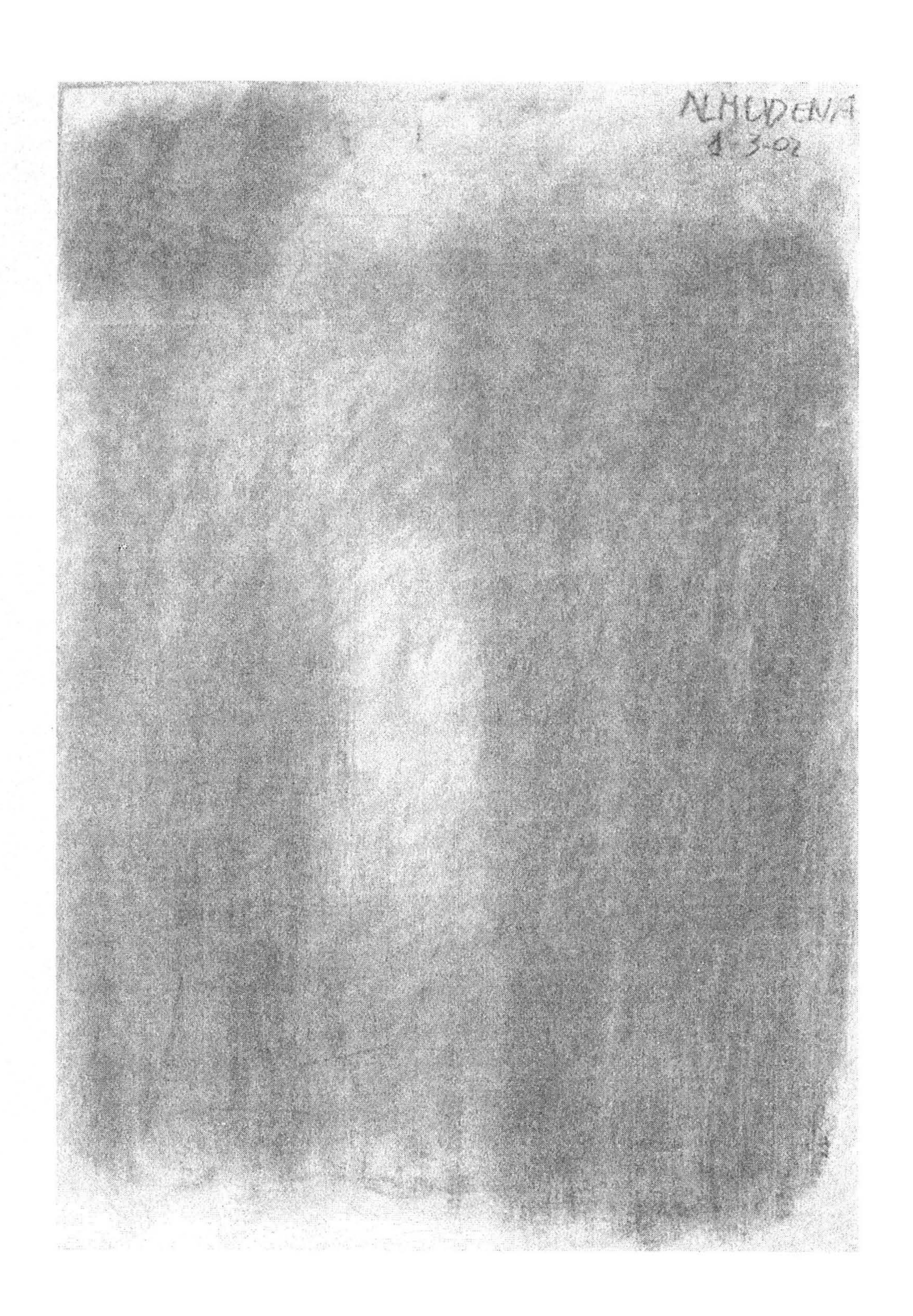


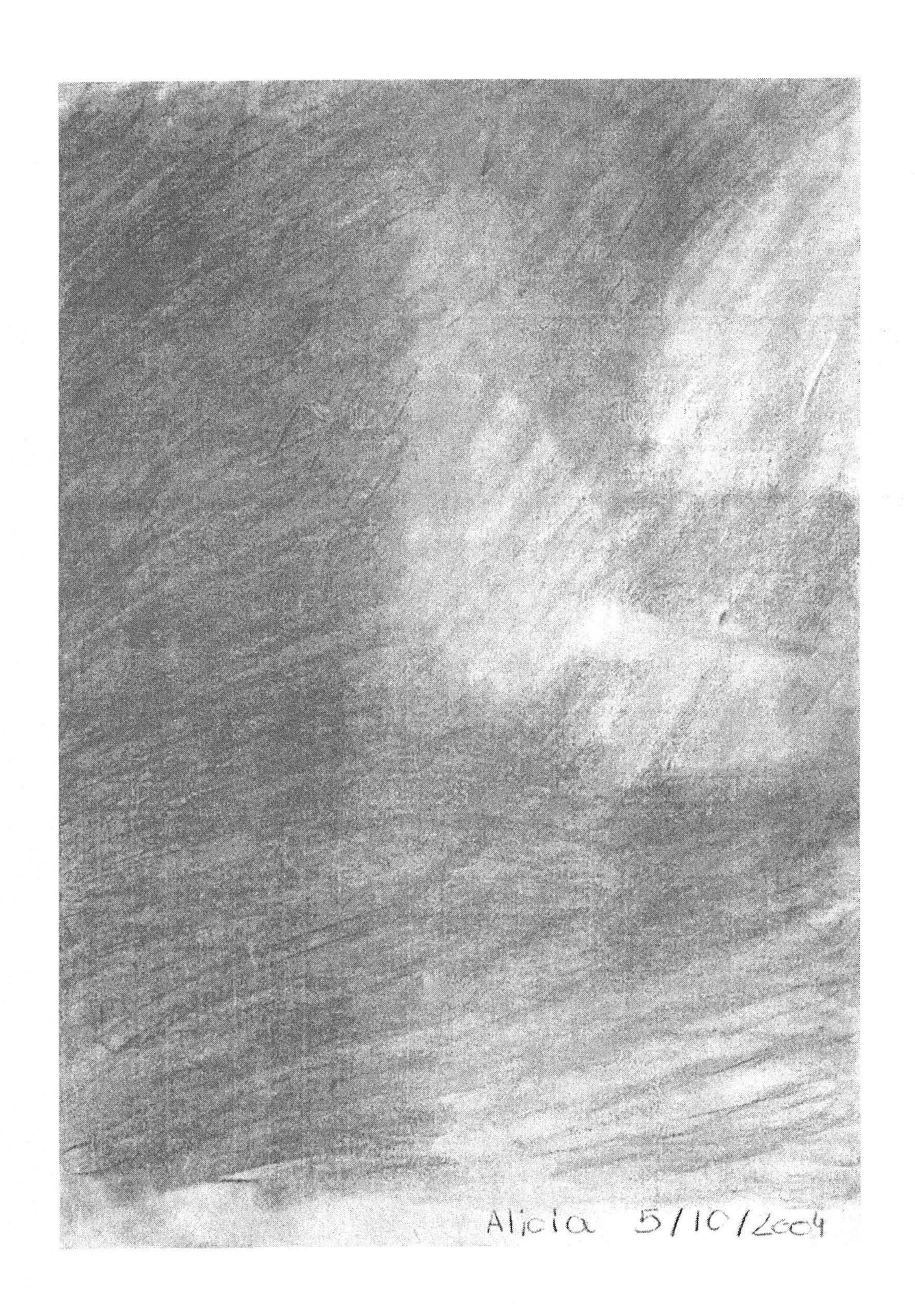

MARIA



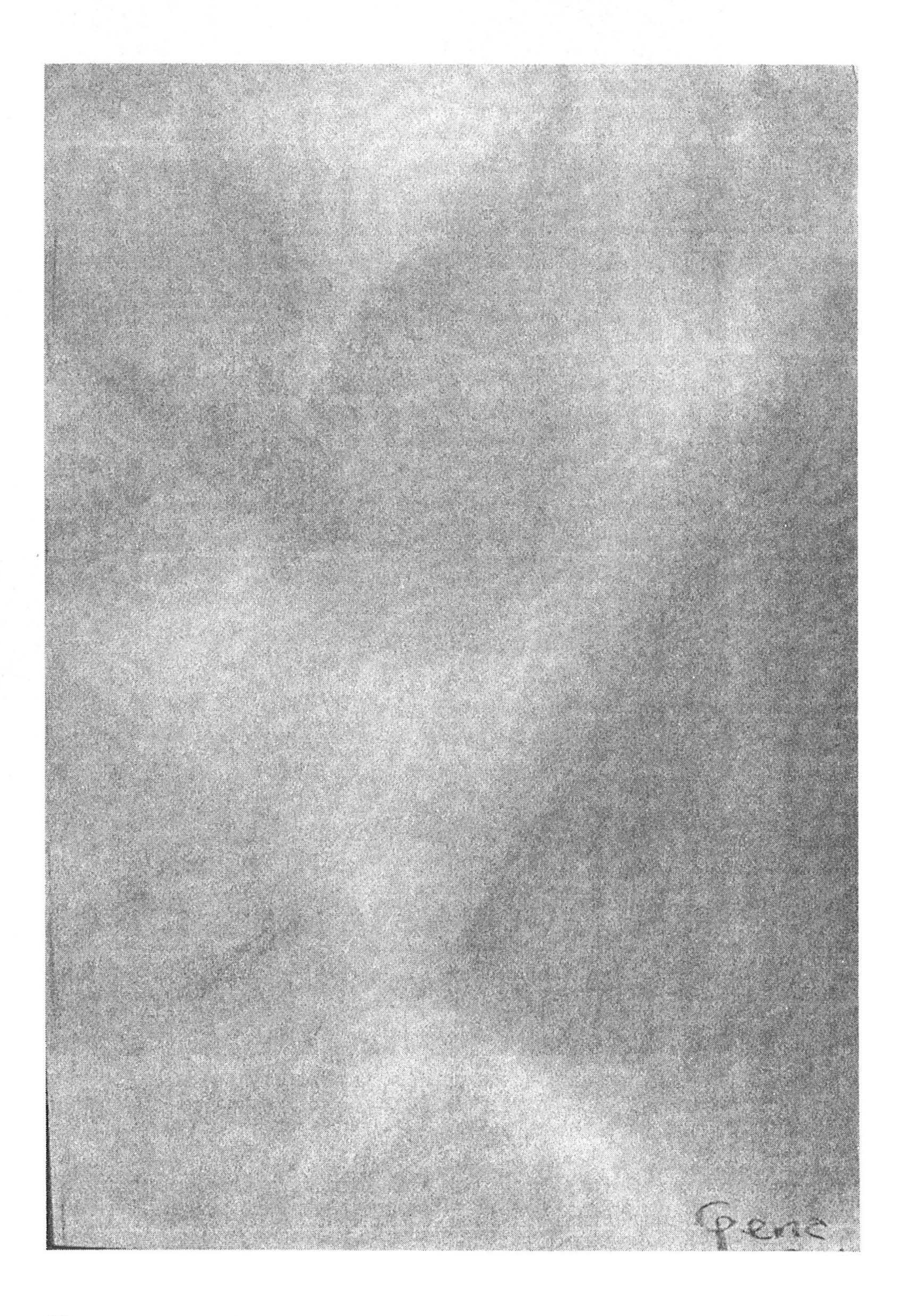


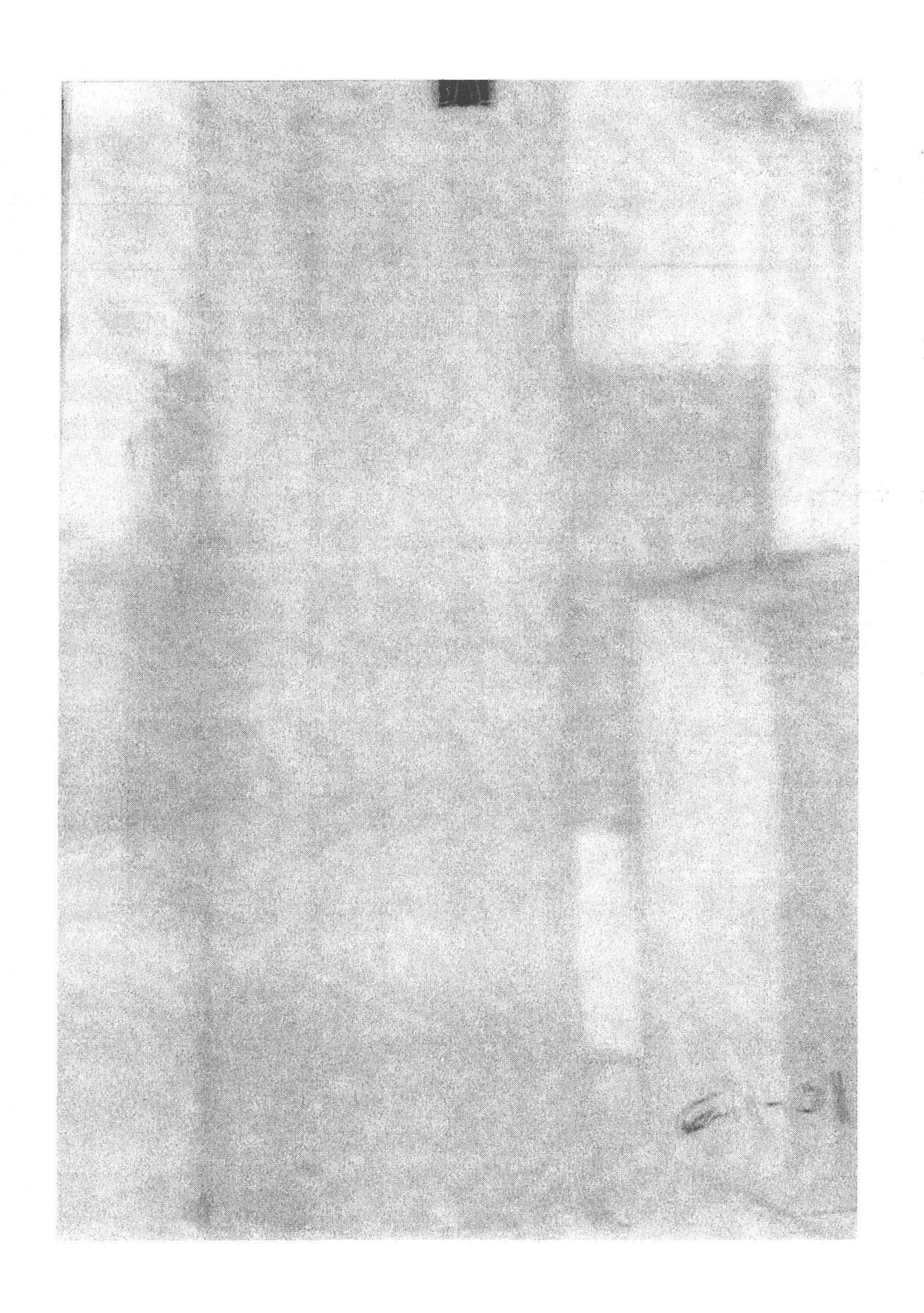


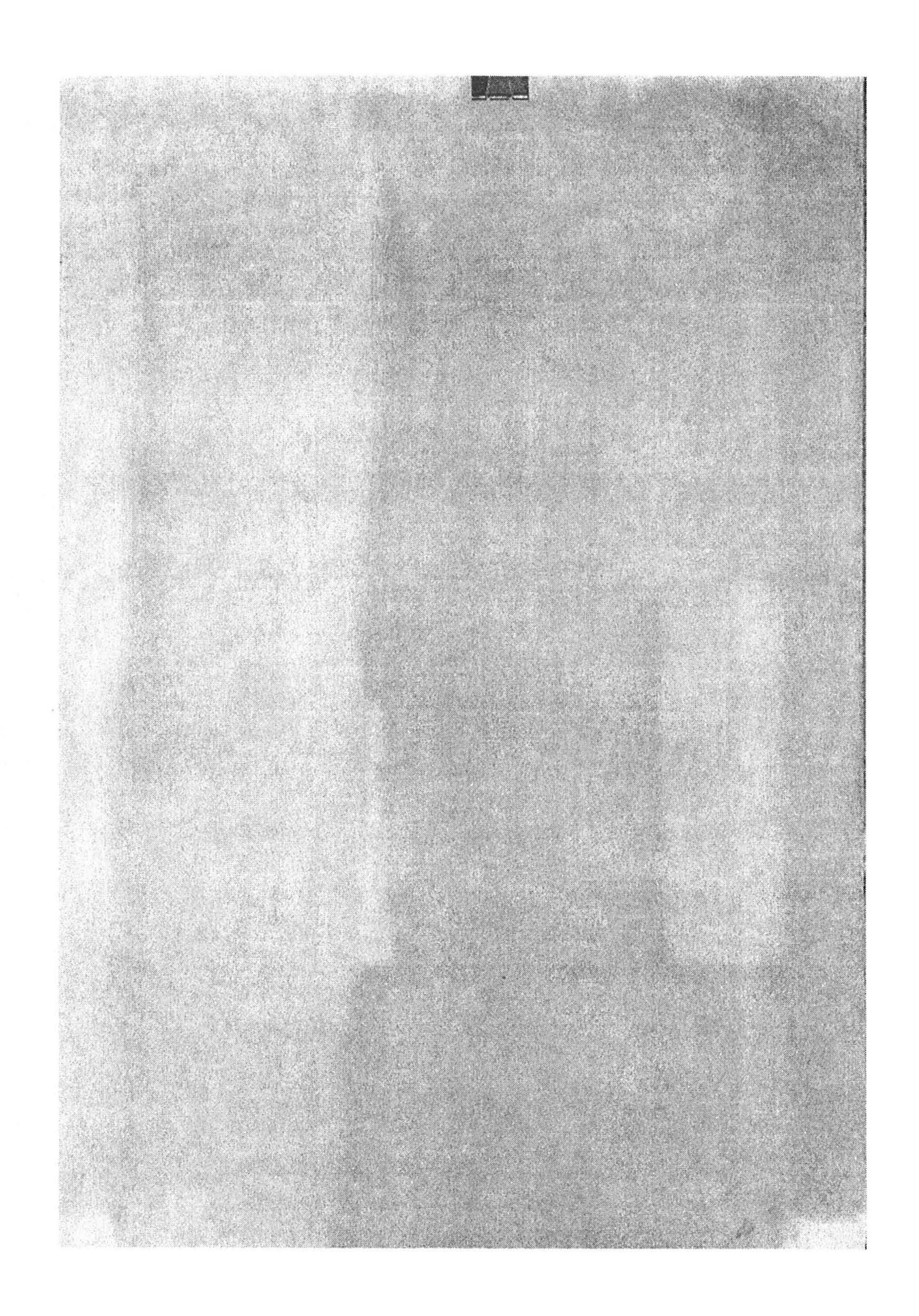

ALMUDENA
1-3-02

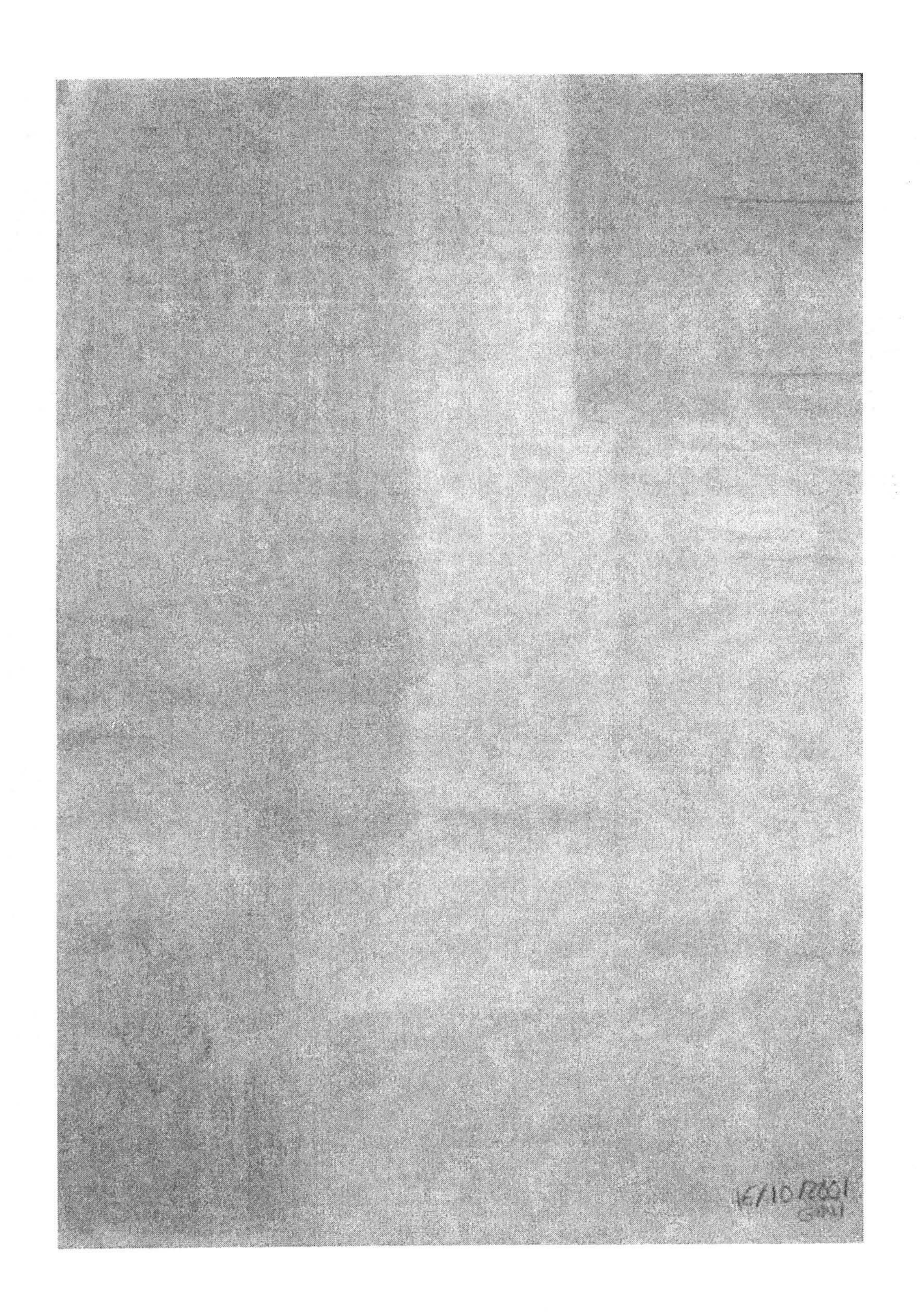

Alicia 5/10/2004

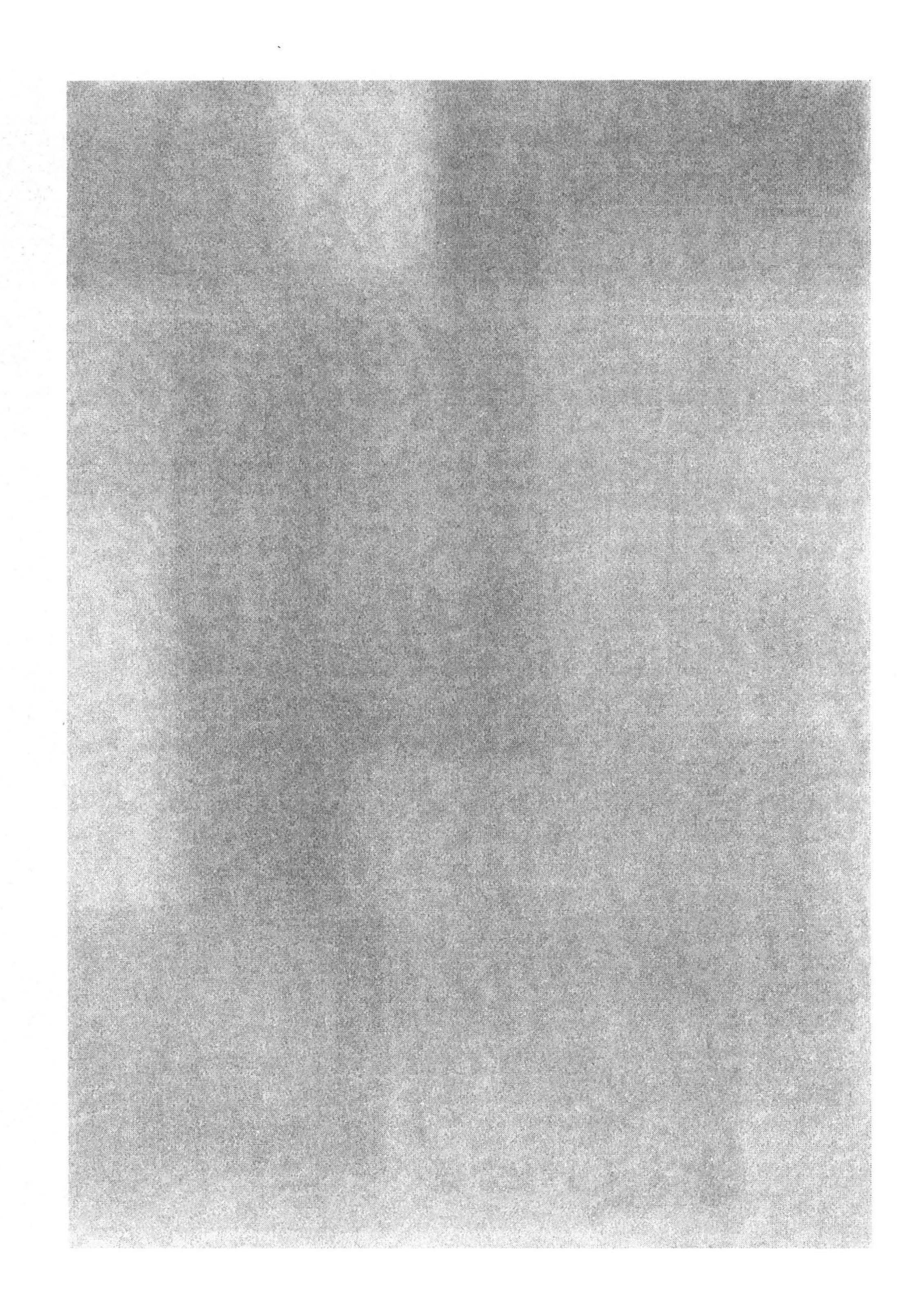
6.3. La experiencia asombrosa que se produce al borrar, al rebajar los trazos hasta difuminarlos en la pura dinamicidad de sus sugerencias (ensueños dinámicos).



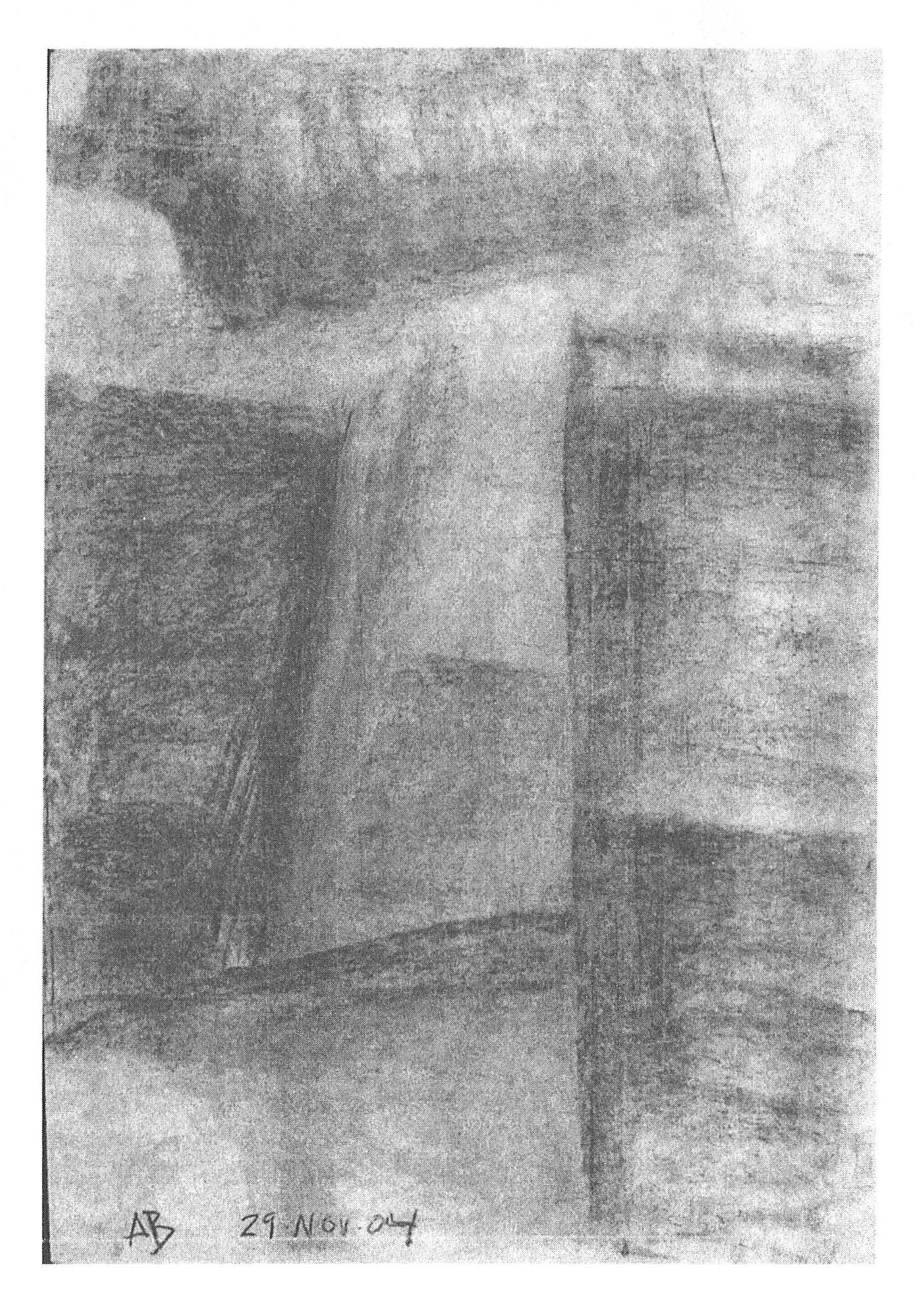


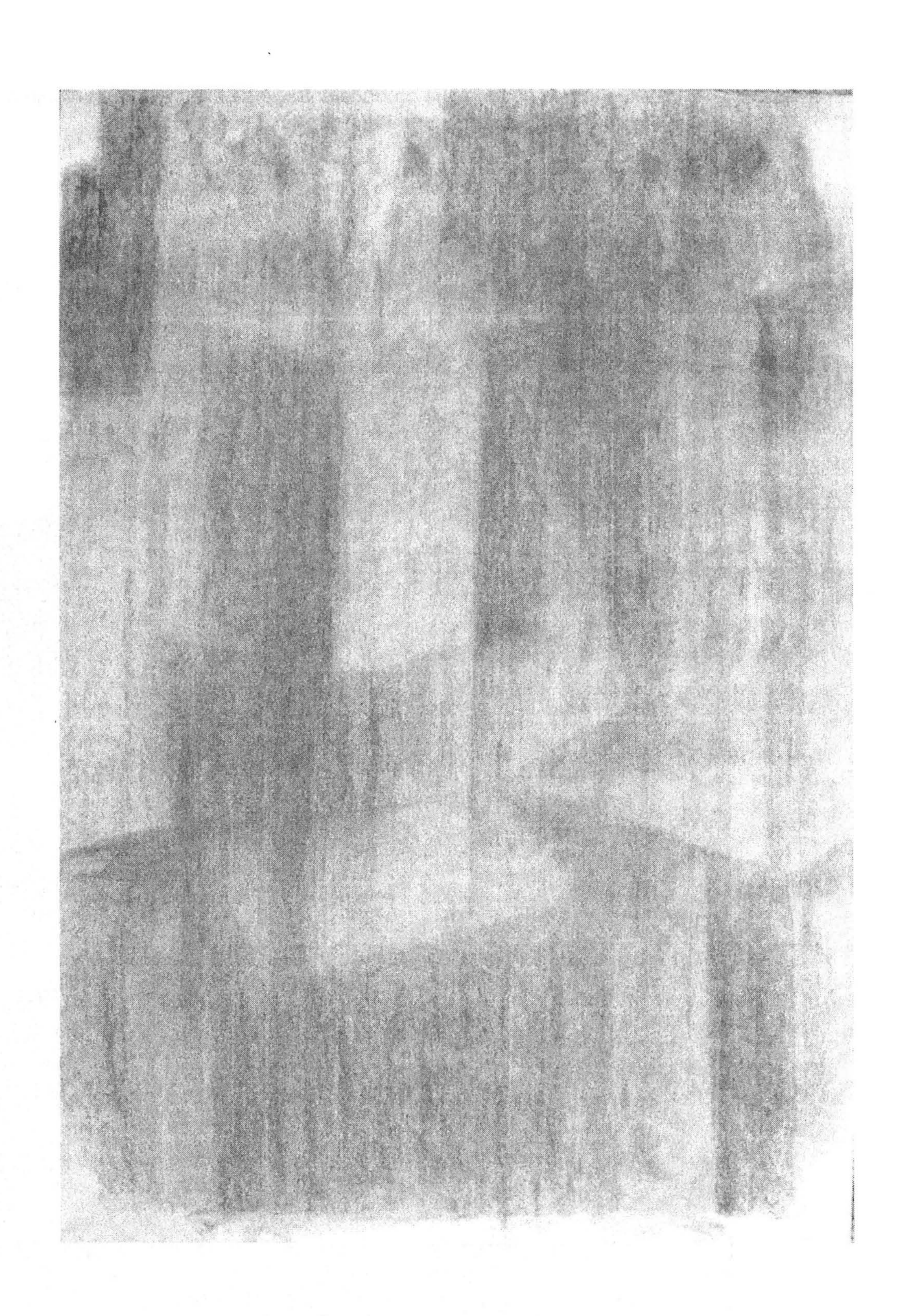




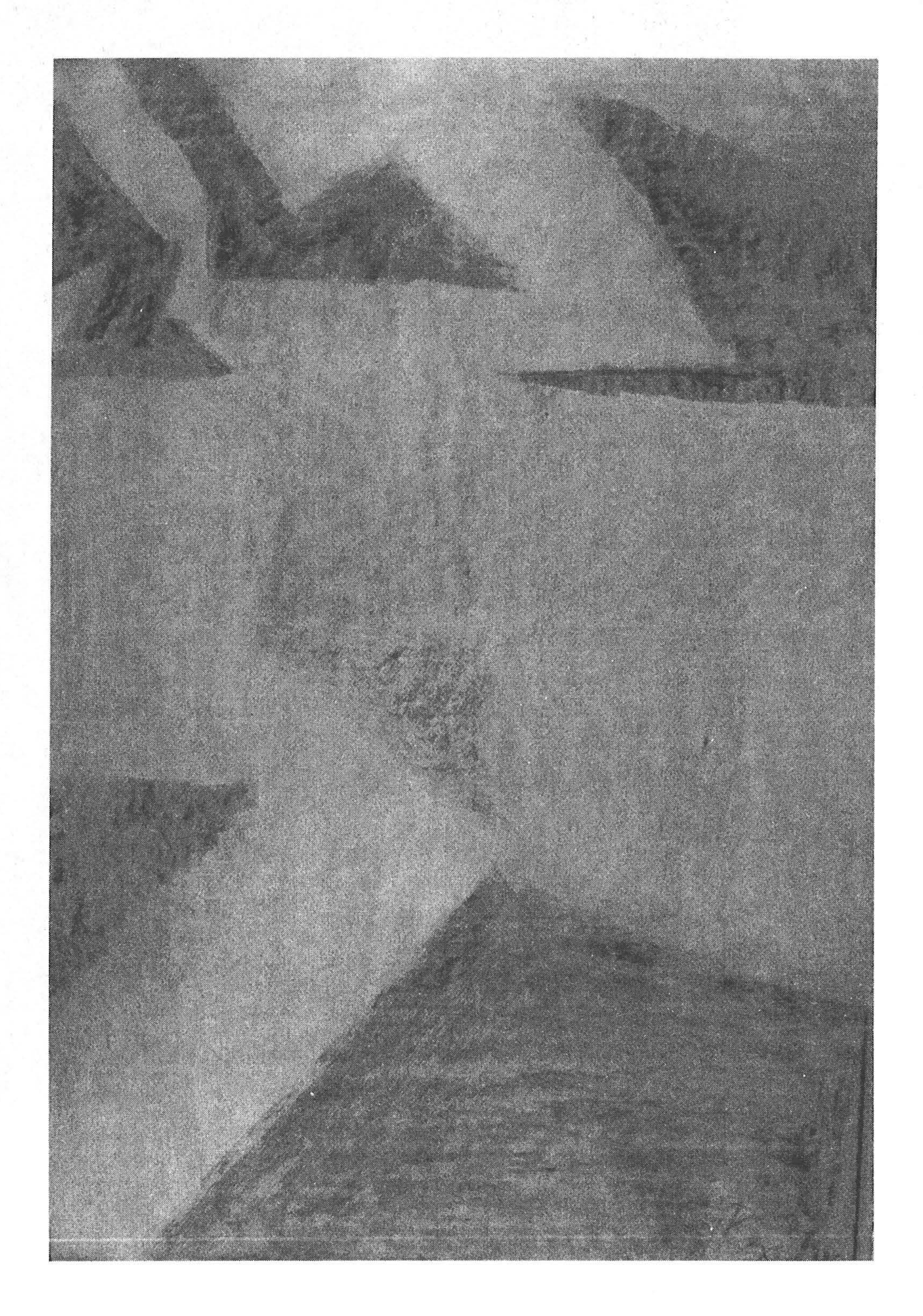


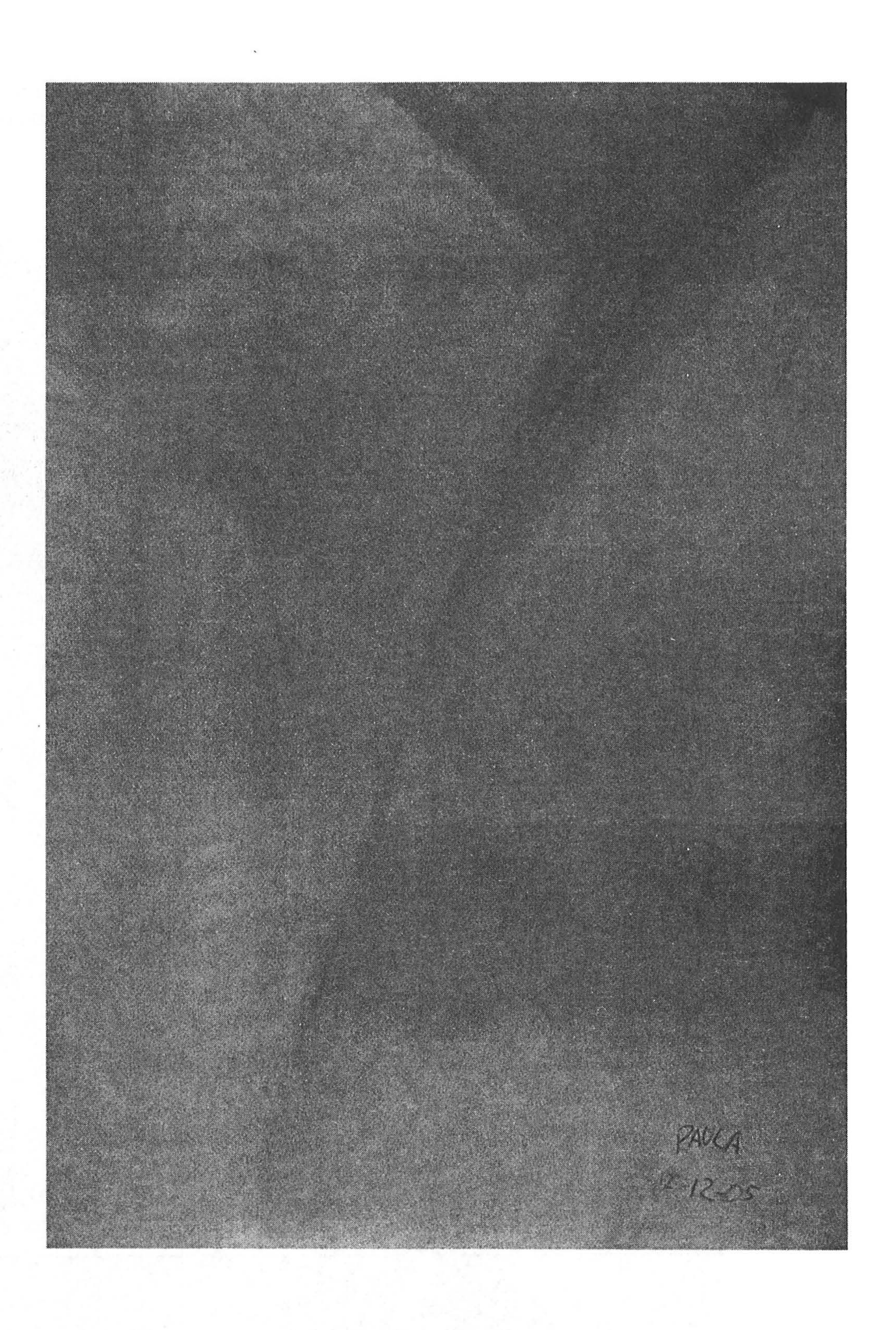
6.4. La experiencia gozosa que produce entregarse a jugar con un dibujo al dibujar (por ejemplo girándolo o dibujando encima del dibujo de otro).

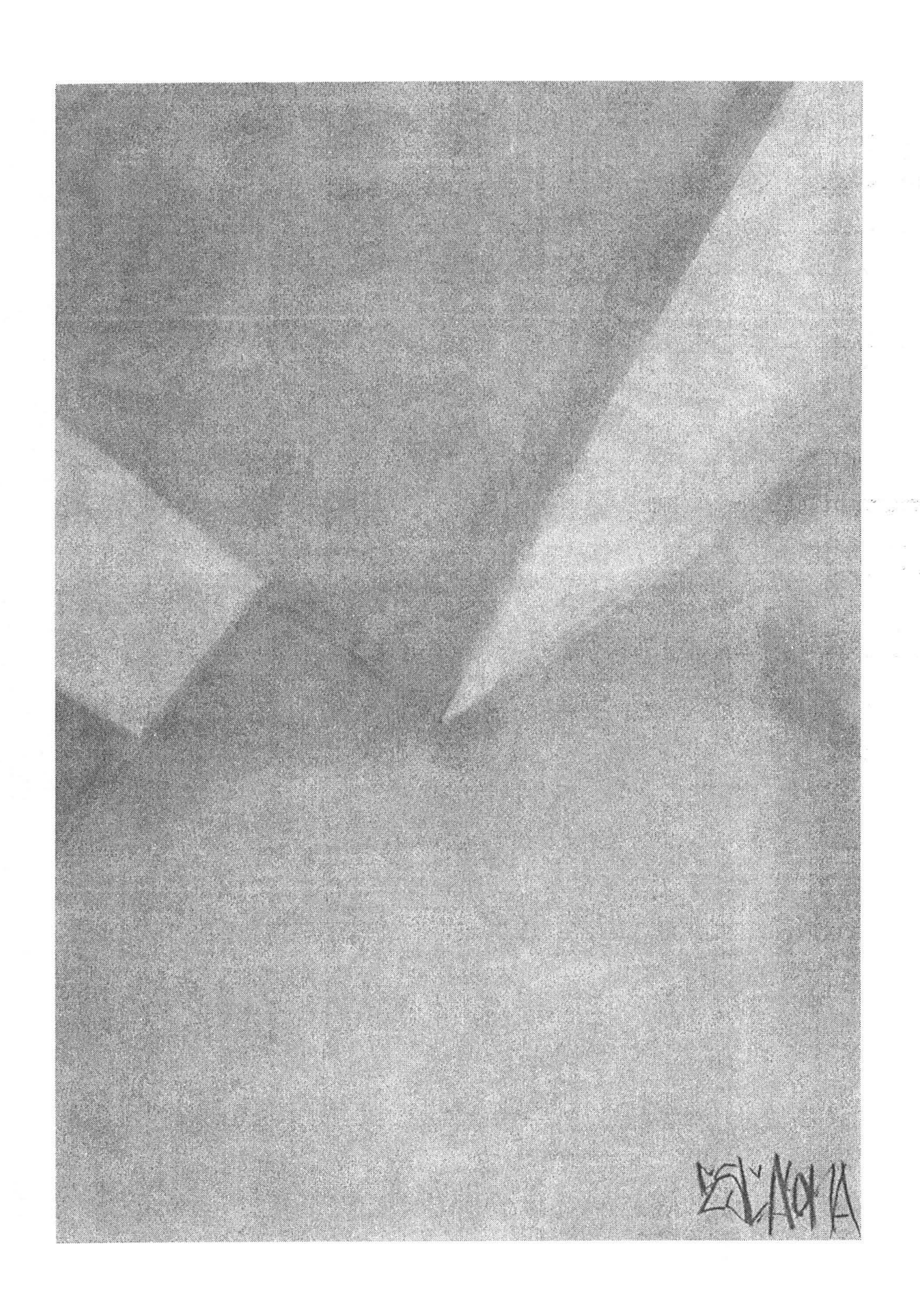




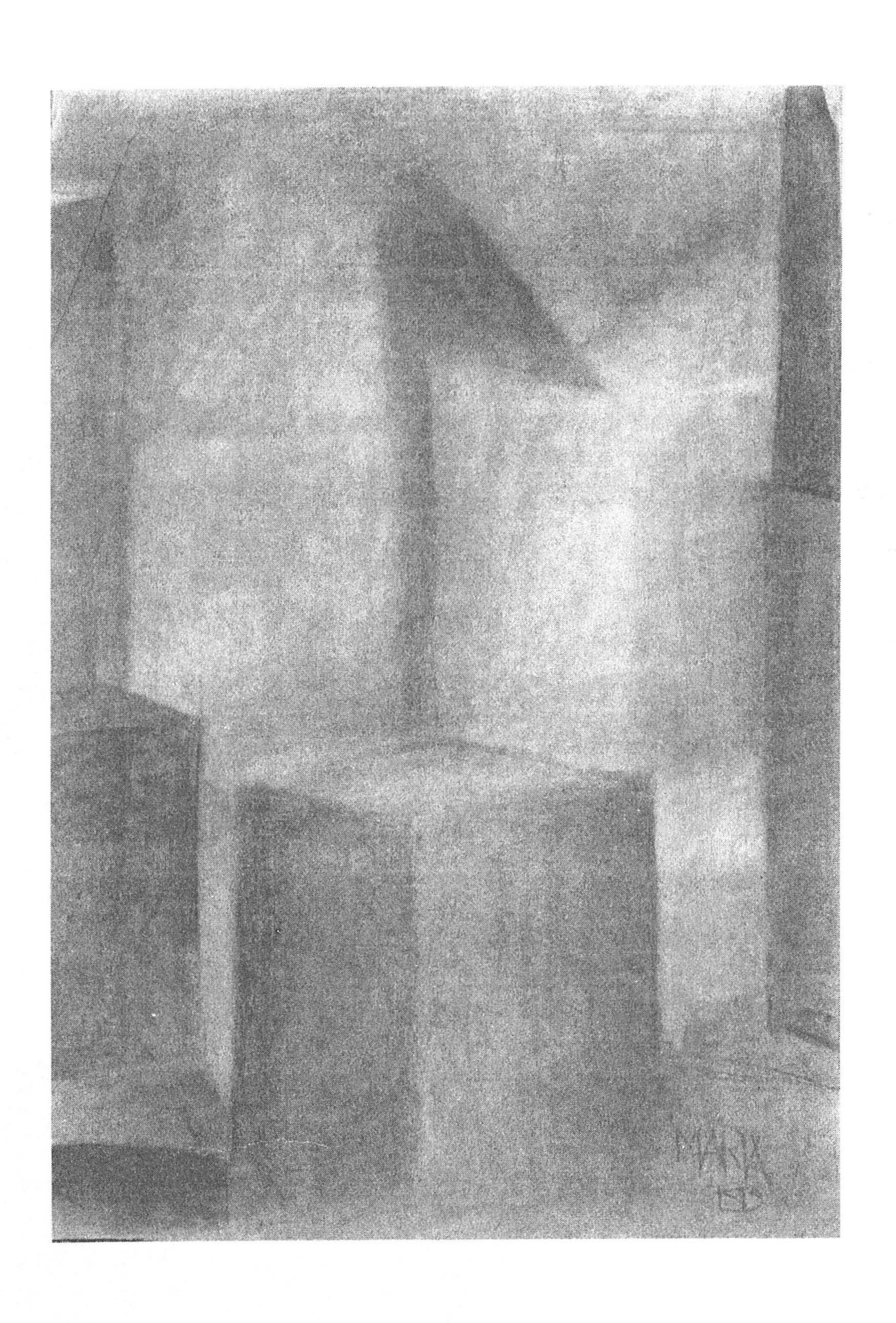
6.5. La apreciación curiosa de las semejanzas e indicaciones que todo dibujo propone sobre algún aspecto de la realidad ya consignado (en su totalidad o en particiones acotadas).



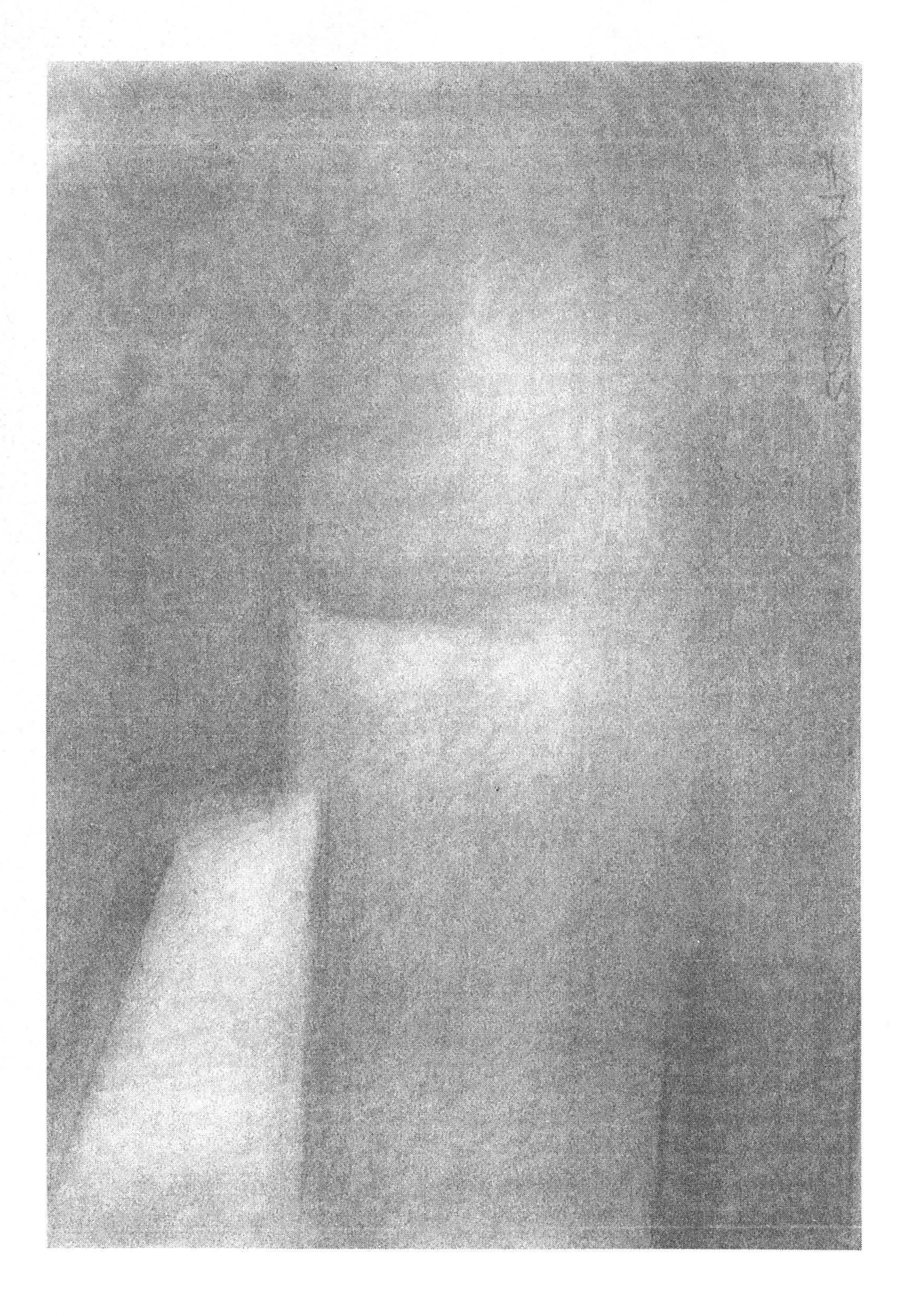

PAULA
12-05

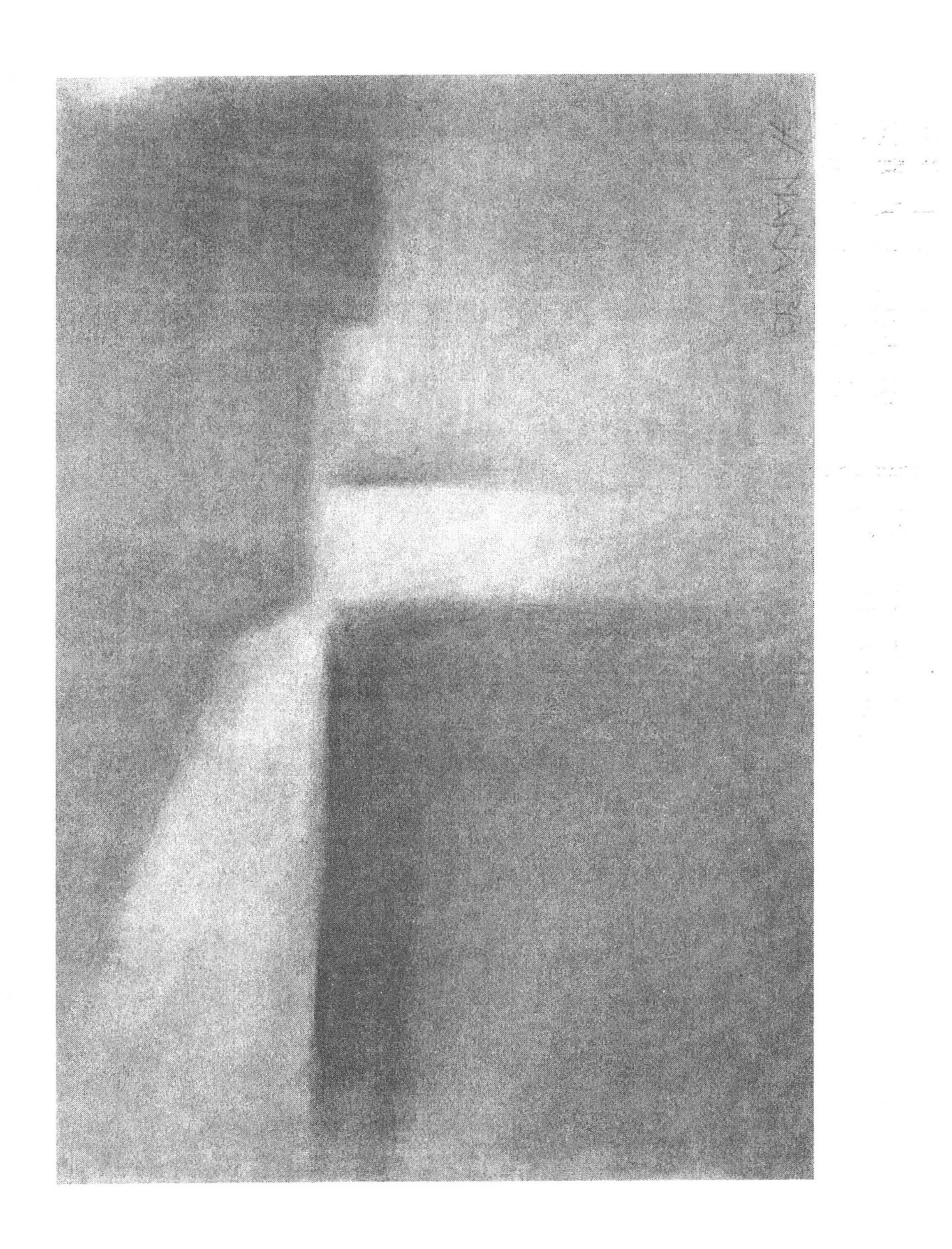


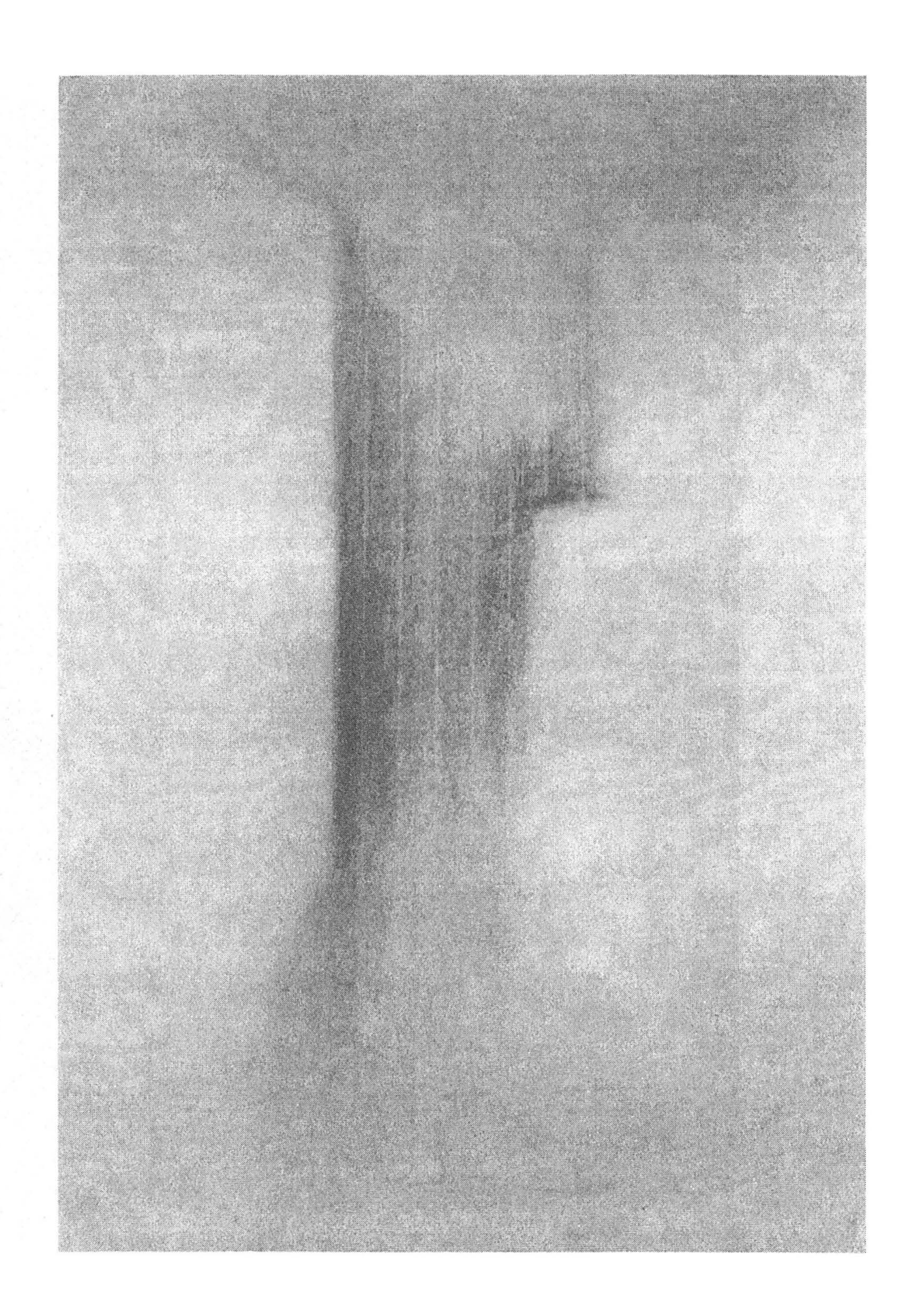

MARTA

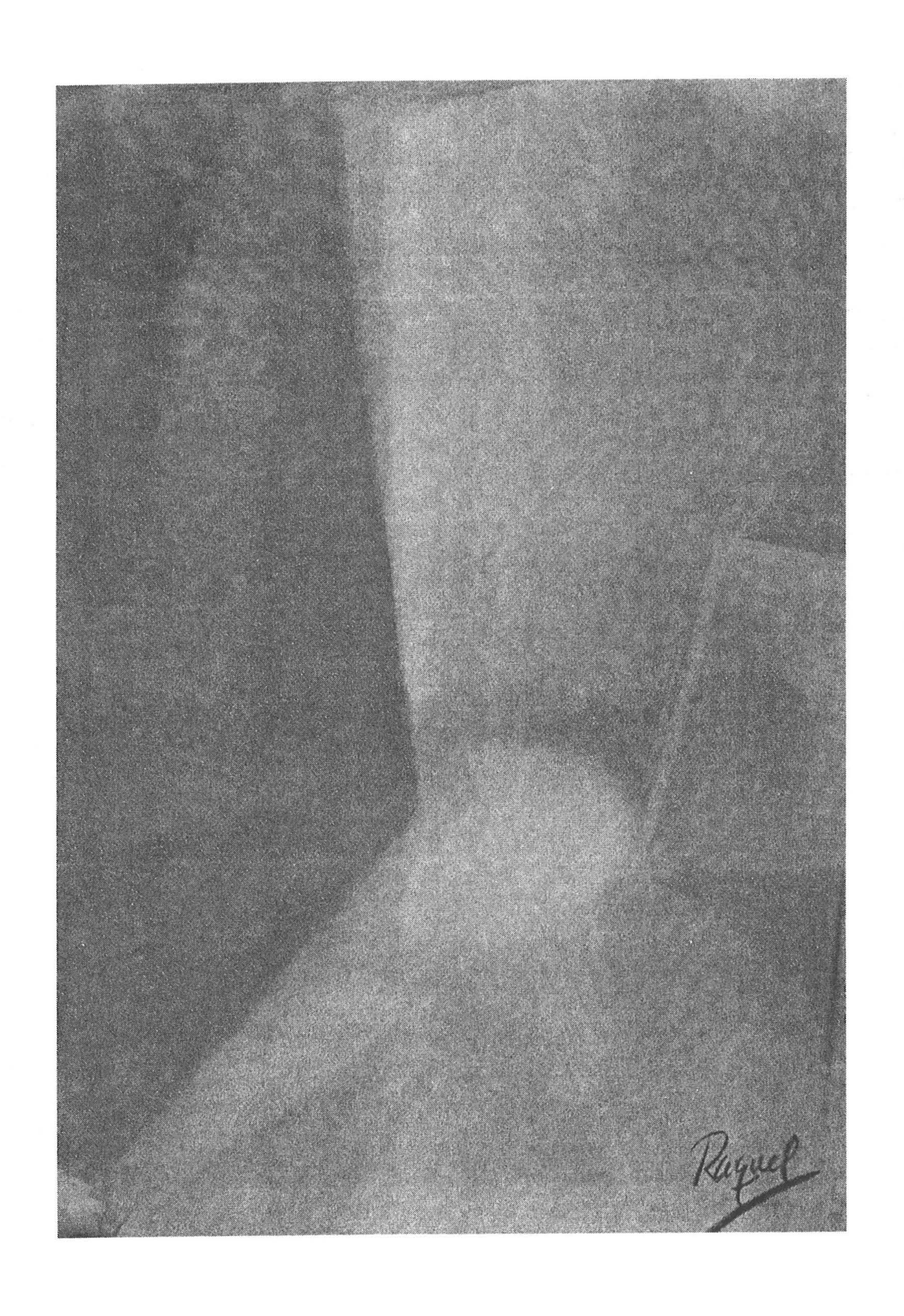


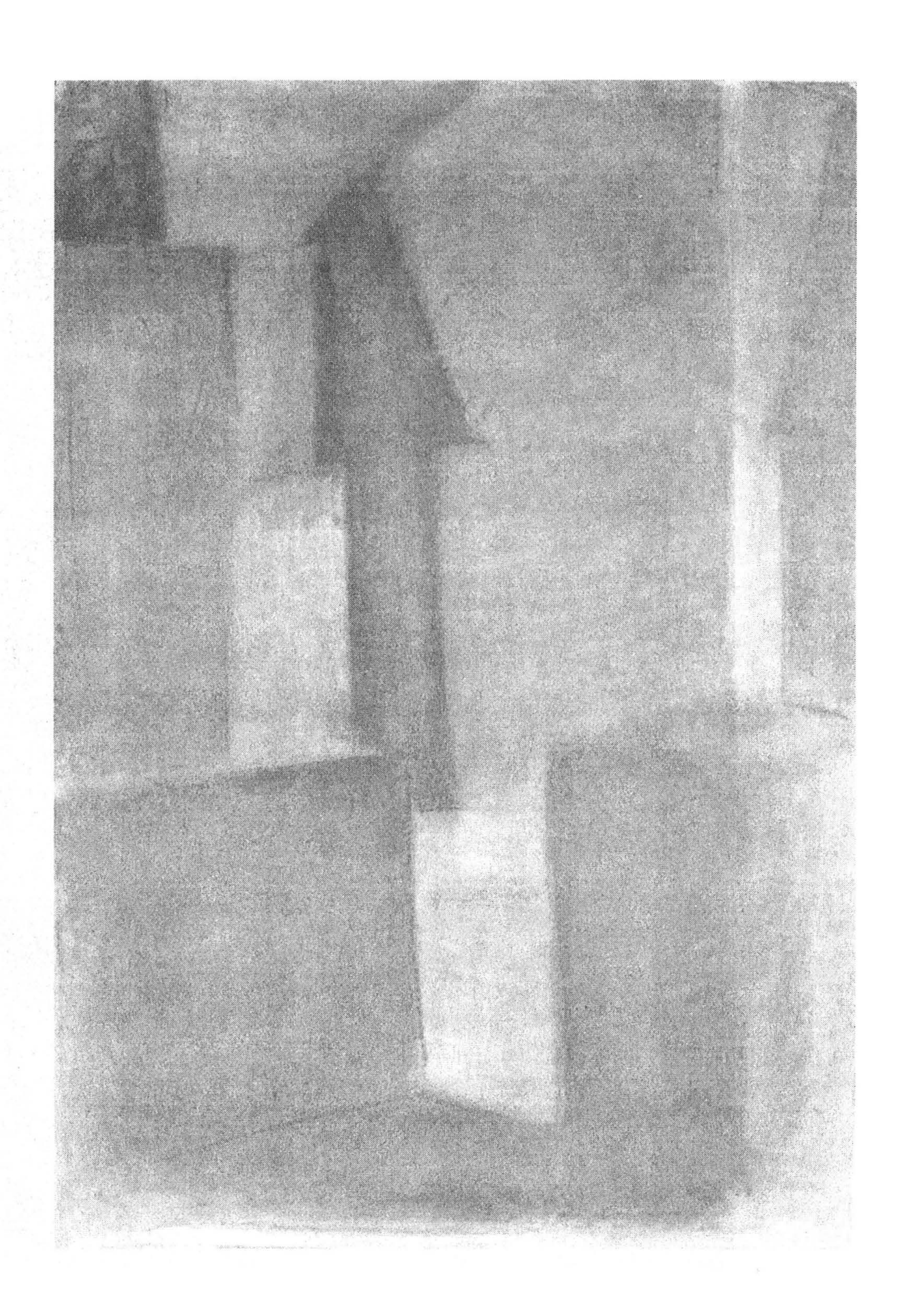
6.6. La confirmación de la capacidad proyectiva (polisémica) que todo dibujo tiene si se saben fabricar argumentos verbales oportunos.

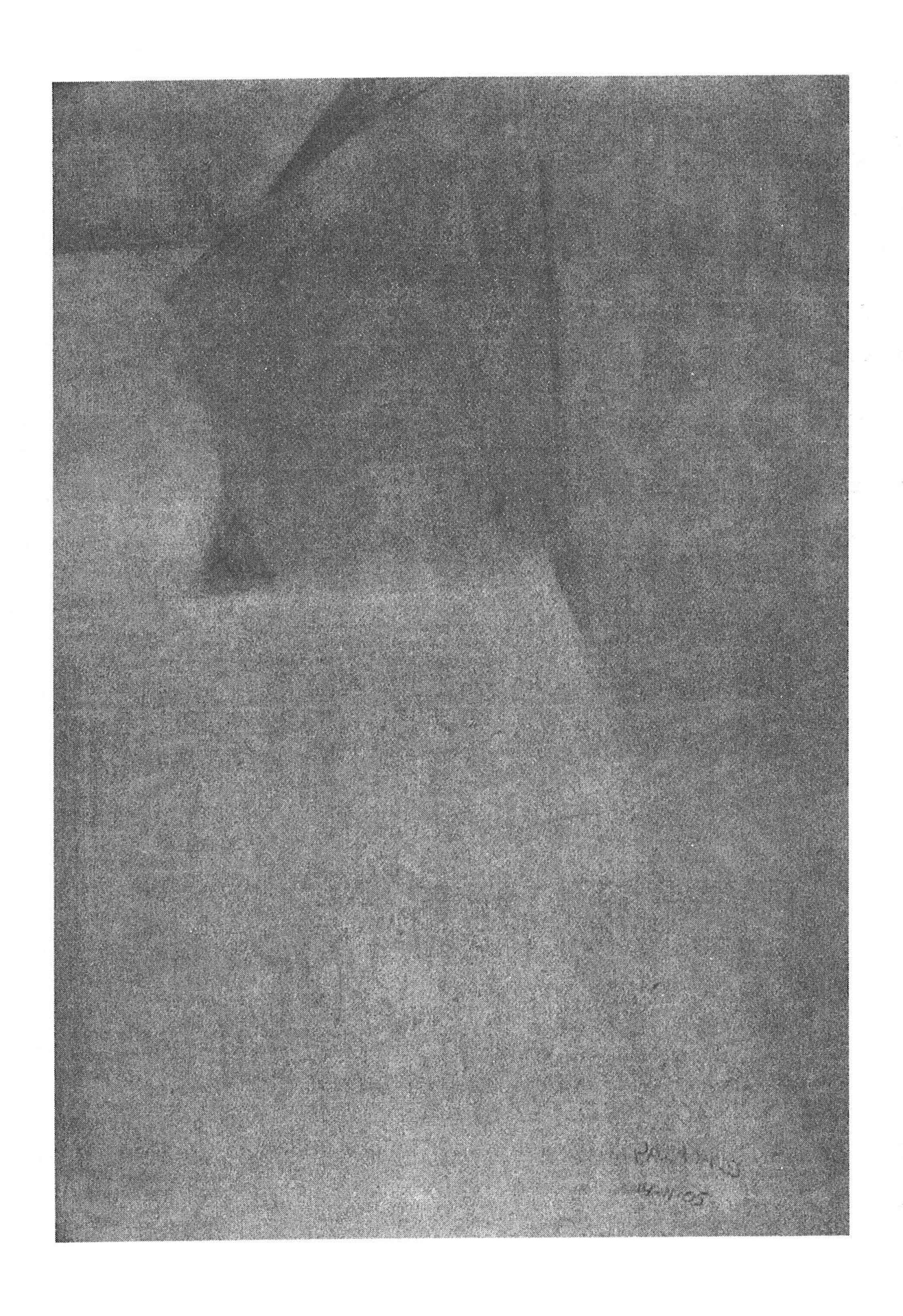


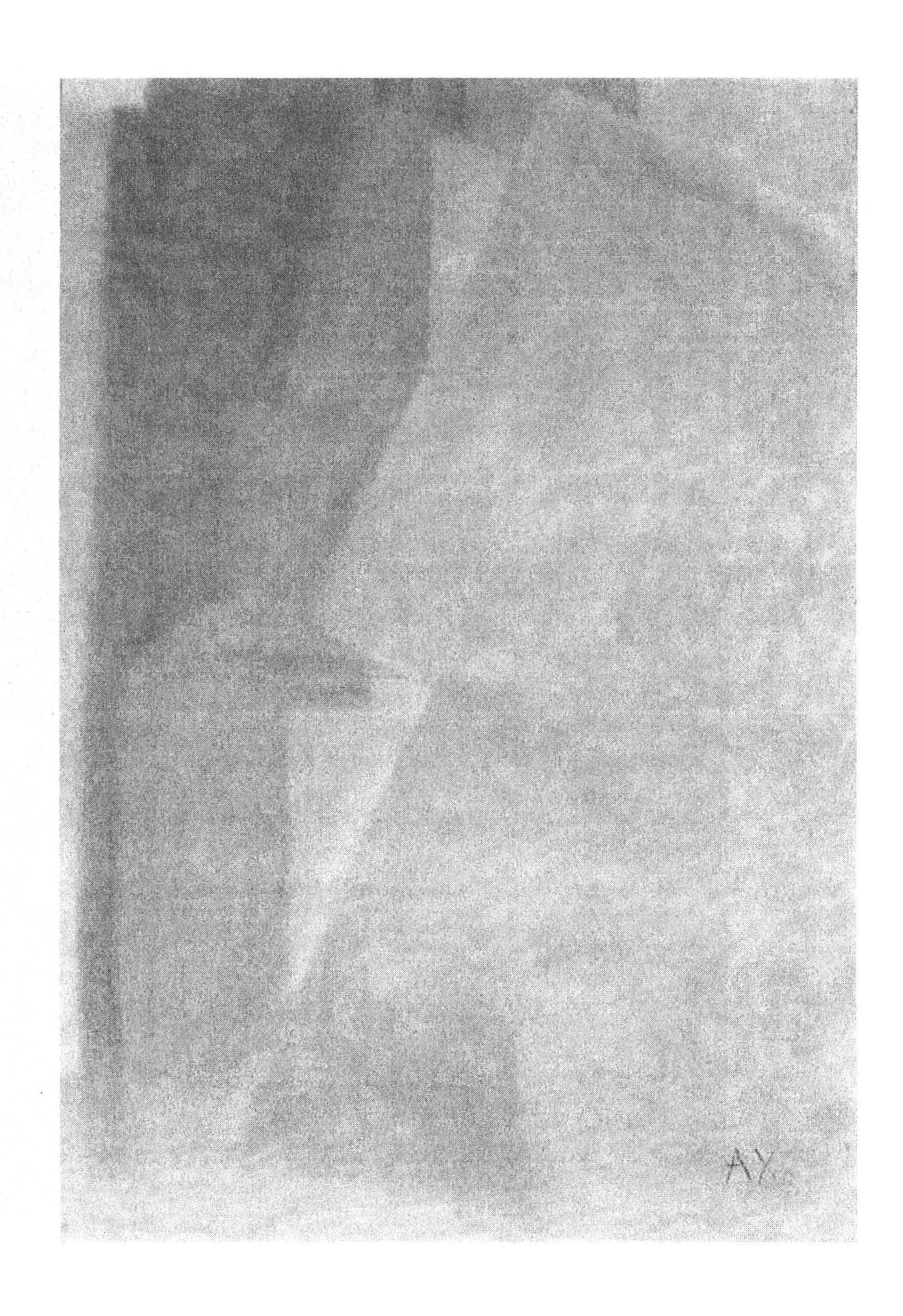


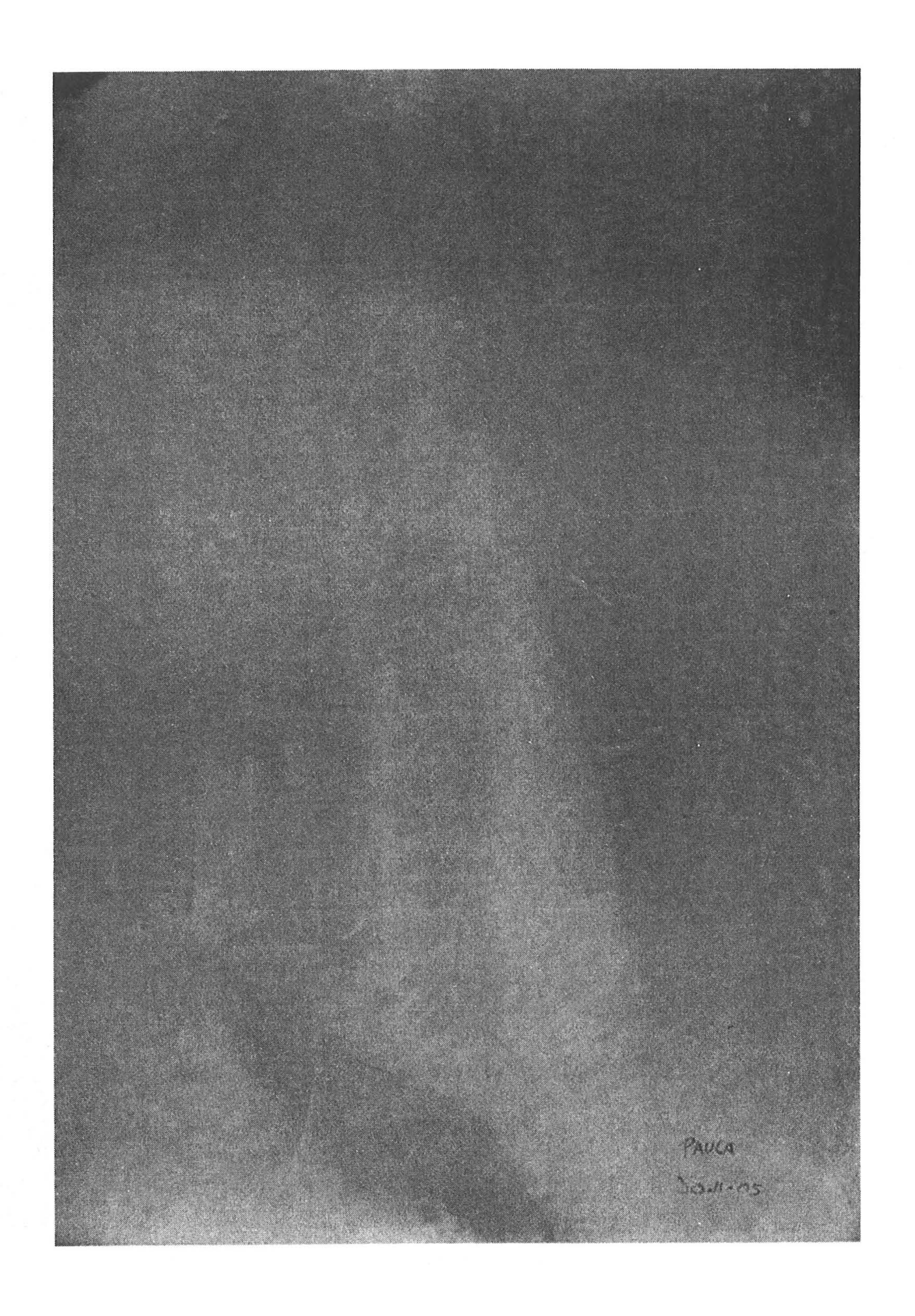


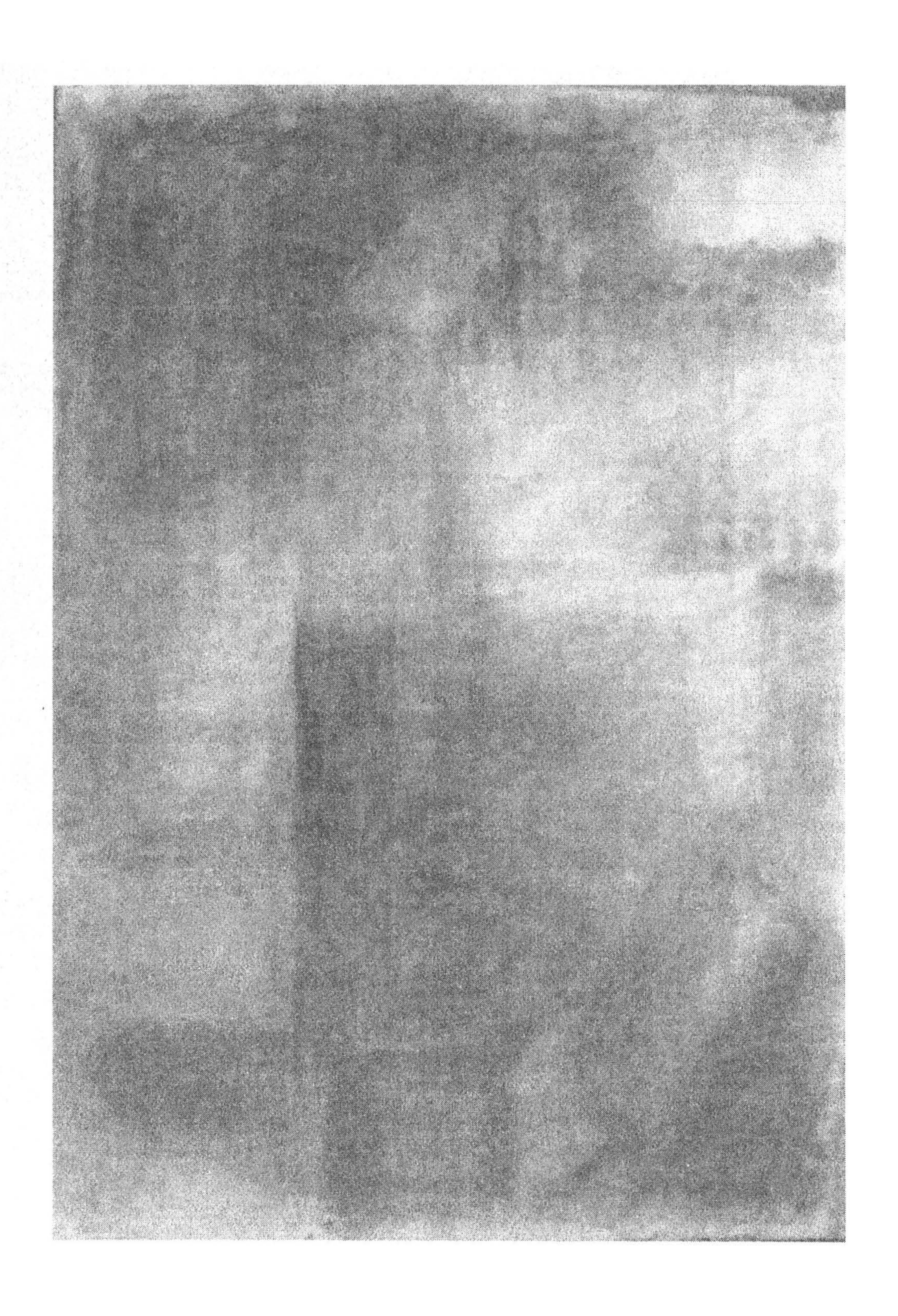

Raquel






AY


PAULA



7. LA FOTOGRAFÍA

- Henri Cartier-Bresson dice que una fotografía es como "un dibujo instantáneo" para alguien como él educado en la plástica. "Siempre me he asombrado del hecho de que, de repente, veas una geometría rigurosa de formas y te encuentres con un dibujo instantáneo. No creo que fotografiar sea más que eso" (El País Semanal 2/ 8/98).

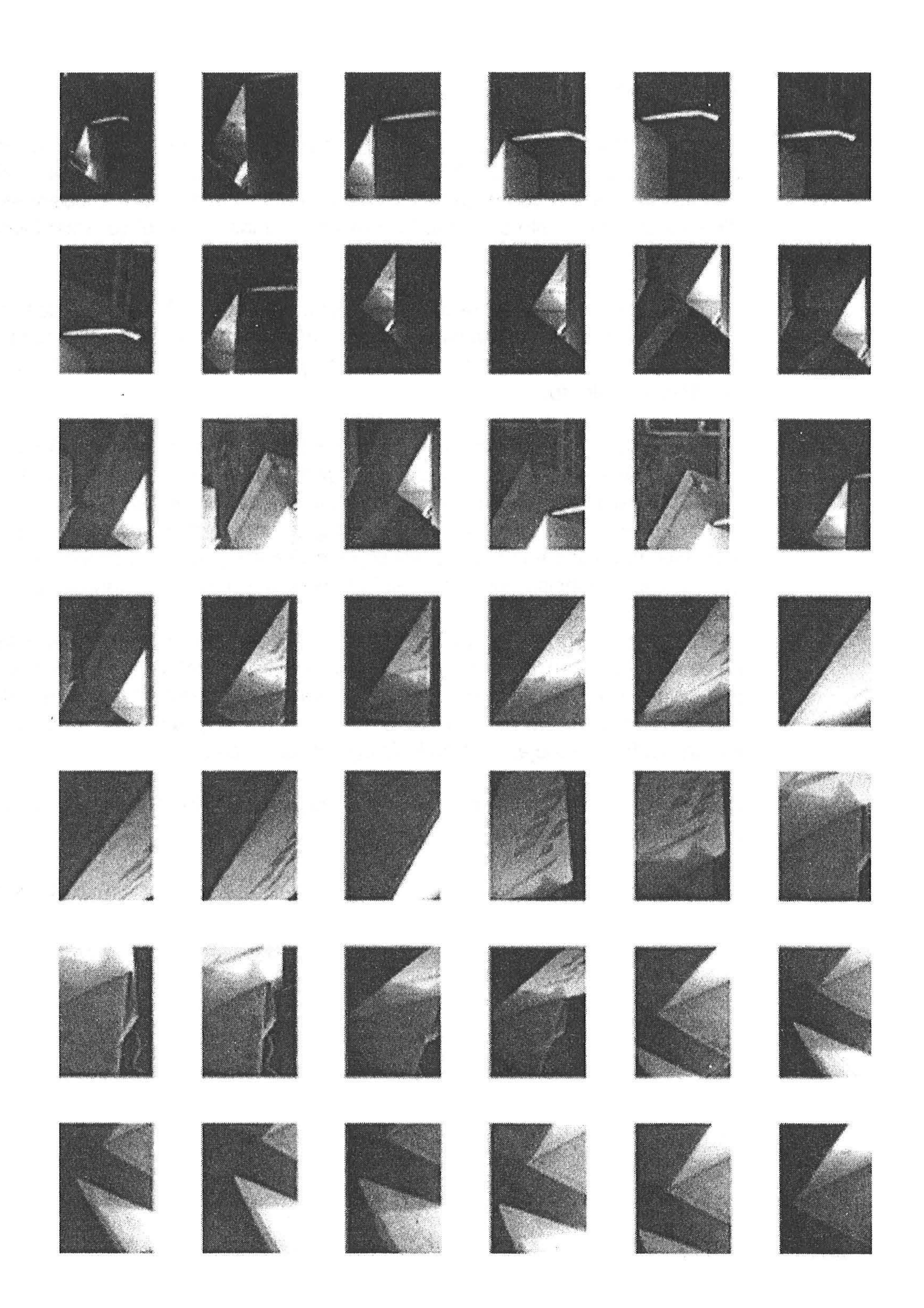
- De hecho la fotografía es la impresión instantánea de un "encuadre" de la realidad aparente, realizada por una máquina que transcribe las reglas de su óptica que, en cierto entorno, coinciden con las de la perspectiva visual inventada (descubierta) en el Renacimiento.

- Hoy la fotografía es el patrón convencionalizado de la representación. Sentimos que las imágenes fotográficas son representaciones naturales de las situaciones reales, modelos del ver, aunque la fotografía sea capaz, en razón a su velocidad, a su control de la luz, a la potencia de enfoque o a la profundidad del campo y a la sensibilidad de las emulsiones del soporte sensible, de mostrarnos resoluciones que en circunstancias normales son invisibles, imposibles de apreciar o ilusorias.

- Una buena fotografía es una aceptable representación. El dibujar representativo no es fotografiar, en la medida en que el dibujar es un tantear abstractivo de ciertos rasgos que luego se aprecian como un buen indicador del referente de partida. El dibujar representativo es la representación dibujada y, además, todo el proceso superpuesto del dibujar, que en la fotografía no existe.

- Entre fotografía y dibujo cabe plantear relaciones de estímulo y de esquematización representativa.

Javier Seguí de la Riva



CUADERNO

232.01

CATÁLOGO Y PEDIDOS EN
http://www.aq.upm.es/of/jherrera
info@mairea-libros.com

ISBN 978-84-9728-229-1

